



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Tipografía con Ritmo

**La tipografía como recurso expresivo
dentro del lenguaje audiovisual**

Tesis que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico
presenta:

Gabriela Botello Lonngi

Director de tesis: Prof. Lic. Juan Carlos Mercado Alvarado

México D.F. mayo 2007



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mi mamá

Por el gran ejemplo que eres, por ser una gran madre, una fabulosa mujer, una excelente hija y hermana. Gracias por tu fortaleza, por tu entrega, por la capacidad que tienes de dar, por lo importante que eres en mi vida.

A mi papá

Por lo orgullosa que estoy de ti, por las agallas que tienes para construir, para cambiar, para crecer, eres un gran ejemplo, te siento cerca.

A los dos

Por lo que han construido juntos, por su entrega absoluta, por lo mucho que los quiero.

A Yoyita

Por enseñarme todo lo que sé del amor a la vida.

A mis hermanos

Ale, Luis, Beto y Víctor

Por crecer conmigo, por lo importante que es tenerlos cerca.

A mis hermanitos Deni, Ivan, Moni y Abraham

Por que en cada uno encuentro razones para confiar, para creer, para crecer.

A mi Abraham

Por tu apoyo y amor total. Por la persona maravillosa que eres, por lo que estamos construyendo, lo que nos espera, lo mucho que te amo, porque llenas mi vida de ilusión.

Por esta honda esperanza, este cielo abierto, porque todo es horizonte.

A mis queridas Bom, Miyam, Jeni, Elviaje, Elenit, Tayde
Por las vivencias, el cariño, por ser mis amigas de la infancia, juventud y de toda la vida

A Ernesto por tanto tiempo de amistad

A la gran cloaca
Omeguita, Carlitos, Tan, Teo, Krime amiguís, Hirepan, El Dani
Amigos amigos! por su apoyo, porque vamos creciendo, por lo que viene que sea juntos
“Que el fin del mundo nos pille bailando”

A Michel
Por ser mi amigo entrañable y queridísimo.

A mis primos con los que compartí la infancia Beti, Luis, Pablo, Gelo, Judith, el cariño es un barco que surca distancias. A Ivan, Toñito, Chefis, Chuyito con mucho cariño. A Lourdes por su fortaleza y su gran corazón. A las mujeres Lonngi, por su pasión y valentía. A kiko

A Julito, Val, Yanpolito, Lalo, John, Pavel
Por su amistad y apoyo

Al gran Garo por su paciencia, por la suerte de trabajar contigo.

A Juan Carlos, mi director de tesis, por compartir este proyecto hasta el final, por su apoyo incondicional, por su actitud siempre positiva. Gracias JK

A la UNAM por darme cabida
Por mi raza hablará el espíritu

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 009

CAPITULO 1 **Antecedentes de la comunicación escrita**

1.1- Referentes históricos de la comunicación escrita	015
1.1.1. Mesopotamia: El nacimiento de la escritura fonética	018
1.2- Hacia una escritura alfabética	023
1.2.1 La línea griega	025
1.3- Sistemas de escritura, un mosaico hecho de signos	029
1.4- Comunicación, lenguaje oral y escrito	034
1.4.1. La tipografía es al lenguaje lo que los mapas a la geografía.	037
1.4.2. Del mundo mágico del oído al mundo neutro de lo visual	041
1.5- Principios de percepción	044
1.5.1 La percepción en el campo visual y auditivo	
1.5.2 El influjo del alfabeto fonético en la percepción	051

CAPITULO 2 **Tipografía, Diseño Gráfico y Audiovisual**

2.1- Origen y referentes históricos de la tipografía	057
2.1.1. La letra y el punto	
2.1.2. La tipografía	059
2.1.3. Anatomía de la letra	063
2.1.4. Alfabetos, familias, fuentes	064
2.2- Movimiento	072
2.2.1 El ritmo como fenómeno estructural y perceptivo asociado al movimiento	074
2.3- La dimensión sonora en el audiovisual	077
2.3.1. La voz humana	082
2.3.2. El sonido ambiente	083
2.3.3. La música	084
2.3.4. El ruido	085
2.4- Espacio y tiempo en la imagen y en el sonido	088
2.4.1. La temporalidad del sonido	090
2.4.2. La especialidad de la imagen	093
2.5- Animación	096
2.5.1 Una persistente ilusión	097
2.5.2 La pantalla de plata	100

CAPÍTULO 3

La tipografía como instrumento expresivo en el lenguaje audiovisual

3.1- La tipografía como forma expresiva.	107
3.1.1 Arts and Crafts	110
3.1.2 Futurismo	111
3.1.3 Art Nouveau	112
3.1.4 Bauhaus	113
3.1.5 Dadá	114
3.1.6 Art Decó	115
3.1.7 Poesía Visual	116
3.1.8 Punk	117
3.2- Tipografía en movimiento.	119
3.3- El diseño audiovisual vinculado con la palabra escrita	124
3.3.1 Identidad Televisiva	128
3.3.1.1 Logotipo	129
3.3.1.2 Paquete gráfico de los programas de televisión	
3.3.1.3 Identificadores	130
3.3.2 La pantalla chica: un nuevo campo de expresión para los diseñadores	132

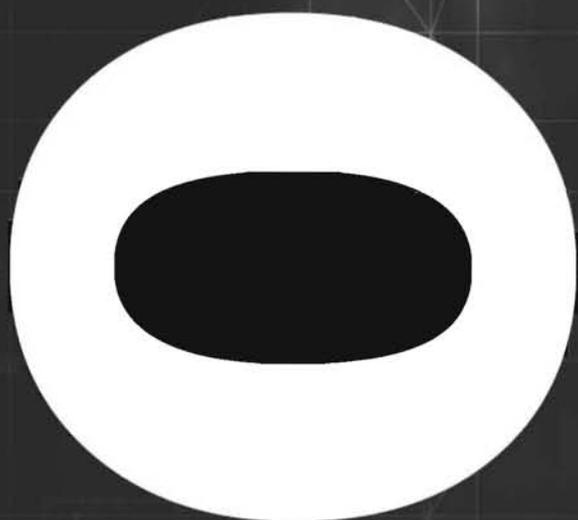
CAPITULO4
Tipografía con Ritmo
Diseño de identificadores para la
Campaña de imagen “Todo es ritmo”
Del canal RitmoSon Latino

4.1 Descripción del proyecto	143
4.2 La ruta de trabajo	
4.3 Canal Ritmoson Latino	145
4.4 Plataforma Creativa de la Campaña Todo es Ritmo	146
4.5 Identificadores para la campaña de imagen “Todo es Ritmo”	147
4.5.1 Selección Tipográfica	149
4.5.2 Identificador Versión Chicas Duración 20”	154
4.5.3 Identificador Versión Bicicletas Duración 20”	160
4.5.4 Identificador Versión Rompecabeza Duración 10 “	164
CONCLUSIONES	168
BIBLIOGRAFÍA	173

CD

Contiene tres identificadores de la campaña de imagen “Todo es Ritmo 2006” del canal RitmoSon Latino perteneciente a Televisa Networks

INTRO DUCCIÓN



INTRODUCCIÓN

La mayoría de los estudios sobre diseño tipográfico se han desarrollado a partir de un medio estático bidimensional, ejemplificado por los medios impresos, lo cual no debe extrañarnos dados los 500 años de hegemonía de la letra impresa sobre la tipografía en movimiento.

Esta investigación esta dedicada a la tipografía en los medios audiovisuales, estudia específicamente la tipografía en movimiento, la posibilidad que ésta tiene de transformarse y modificar el discurso de una pieza televisiva. Más allá de resolver problemas de comunicación, la tipografía tiene la posibilidad de exaltar su valor de imagen, la expresión visual es fundamento de la tipografía. La tipografía en movimiento va más allá del diseño de tipos ya que incorpora una dimensión propia de los medios audiovisuales: el tiempo.

En el campo televisivo las posibilidades del diseño son extensas, las cadenas de televisión tiene piezas de identidad y continuidad que regulan y dan coherencia al flujo de la programación, ¿qué sería de la televisión sin identidad gráfica? Sería difícil distinguir un canal o un programa de otro. No identificar un producto es lo peor que le puede ocurrir a una marca.

Los canales son productos que, además de un logotipo, entradas o gráficos, necesitan identificadores de imagen que comuniquen su esencia, que permitan consolidar el branding. El poder de la marca se ve reflejado en las piezas que dan identidad a un canal. Estas piezas de identidad son el proyecto de la presente tesis.

En el primer capítulo se establecen algunos referentes históricos de la escritura, esto nos da la base teórica para retomar la letra desde su origen pictórico. La escritura basada en un principio alfabético representa un parteaguas en la historia de la humanidad, no solo por su implicación histórica y evolutiva, también porque el hombre adaptó una forma distinta de percibir el mundo. La letra no solo representa una unidad fonética, también representa el orden simbólico que el hombre dio a las cosas.

En el segundo capítulo nos referimos a temas propios de los medios audiovisuales: movimiento, sonido y animación, elementos fundamentales en la construcción de mensajes audiovisuales. La tipografía en movimiento tiene un orden de lectura distinto al de la tipografía impresa, el recurso espacio-temporal añade a la tipografía la posibilidad de movimiento y ritmo. Su discurso es una combinación entre el lenguaje escrito, auditivo y visual.

En el tercer capítulo hacemos una investigación relativa al impacto visual de la tipografía. La tipografía expresiva ha intensificado y propagado distintas corrientes artísticas. La letra se vuelve unidad independiente con gran carga estética y expresiva, cumpliendo un papel muy importante en el proceso de comunicación.

La tipografía llevada a la pantalla es una práctica que empieza con el cine; los créditos cinematográficos han sido desde su nacimiento campo propicio para el diseño de una tipografía expresiva. Esta posibilidad es llevada a otros medios como la televisión e Internet. El diseño gráfico para la pantalla va ampliando sus fronteras. La televisión con toda su potencialidad comunicacional es terreno fértil para la labor creativa de los diseñadores, nos da una nueva manera de concebir la función comunicativa y estética del diseño gráfico.

El cuarto capítulo lo dedicamos a nuestro proyecto. Se realizaron identificadores para la campaña de imagen “Todo es Ritmo 2006” del canal RitmoSon Latino, perteneciente a la oferta de contenidos de Televisa Networks. En este trabajo la tipografía cumple concretamente su función de imagen. Damos

a la tipografía una lectura como recurso expresivo y dotamos a esa forma visual de movimiento y ritmo particulares del lenguaje audiovisual, que son a la vez premisa de la campaña. La música es parte fundamental de los identificadores.

Concluimos nuestra investigación puntualizando los retos que tenemos como diseñadores en un medio tan importante como la televisión, haciendo una invitación a los profesionales de la televisión y del diseño a participar en la construcción de una teoría del diseño para la pantalla, que brinde bases teóricas para el desarrollo de una práctica más consolidada y orientada hacia una nueva disciplina.

0

CAPÍTULO 1

Antecedentes
de la
comunicación
escrita

Antecedentes de la comunicación escrita
Antecedentes de la comunicación escrita
Antecedentes de la comunicación escrita
Antecedentes de la comunicación escrita

El hombre primitivo en la búsqueda de crear armas para su supervivencia, depuro sus herramientas creando filosos instrumentos que le permitieron marcar las piedras, sin darse cuenta, estaba creando el arma mas poderosa de la humanidad, que le permitiría materializar la lengua y así dotar de permanencia al pensamiento.

1.1 REFERENTES HISTÓRICOS DE LA COMUNICACIÓN ESCRITA

Las pinturas rupestres de la cueva de Lascaux datan aproximadamente de 15000 años antes de nuestra era, aquí unos hombres pintan sus primeros dibujos, centenares de estas pinturas representan a la fauna de la era pleistocénica, bueyes, ciervos, caballos, toros salvajes, bisontes; entre estas figuras animalísticas aparece la figura humana. Hubo que esperar 12000 años para que estos dibujos pudieran presenciar el nacimiento de la escritura, un viaje sorprendente que rebasa las dimensiones de la vida humana.

“Antes de la palabra fue la imagen, y los primeros esfuerzos registrados del hombre son esfuerzos pictóricos, imágenes raspadas picadas o pintadas en las superficies de las rocas o de las cavernas.”¹

¹ READ, Herbert,
Imagen e idea, p.16

“La experiencia visual humana es fundamental en el aprendizaje para comprender el entorno y reaccionar ante él; la información visual es el registro más antiguo de la historia humana. Las pinturas rupestres constituyen el reportaje más antiguo que se ha conservado sobre el mundo tal como lo vieron los hombres de hace 30000 años.”²

² DONDIS, Andrea,
La sintaxis de la
imagen, p.15

De acuerdo con las teorías de A.Dondis y Hebert, el registro más antiguo que se tiene de la historia de la humanidad es el lenguaje pictórico. Es verdad que no hay testimonio de la existencia de algún tipo de comunicación oral o gestual anterior o paralelo a la expresión pictórica, sin embargo

creemos, no en un lenguaje estructurado como lo entendemos ahora, ni en un tipo de código que permitía a los hombres comunicarse a la perfección, si en un intento por explorar las capacidades humanas que lentamente fueron dominadas.

Hay que ser muy cauteloso al tratar de concebir las pinturas primitivas como una escritura pictográfica, la motivación principal de las pinturas o de sonidos, tal vez, emitidos por el hombre se debían probablemente a un propósito mágico. Si el hombre fue capaz de hacer reproducciones pictóricas de los animales, ¿por qué no de sus sonidos? En las especies animales, e incluso en los niños, la primera posibilidad de comunicación es a través de sonidos, como el llanto, el grito o la risa acompañados por un código gestual instintivo, biológicamente programado. Tiempo después se va desarrollando la inteligencia concreta y se hace uso de recursos más elaborados como el lenguaje gestual más específico, una forma de comunicación por medio de símbolos y señales, tal cual es descrito por Jean Piaget en Seis estudios de psicología.³

³ España, Ariel,
1983

Es mucho después que en el desarrollo humano aparece la posibilidad de la abstracción, para lo cual se requiere un proceso de maduración neurológico y psicomotriz, y entonces se empieza a pensar en símbolos. Surge la necesidad de una comunicación mas depurada y el hombre desarrolla lenguajes en toda la gama de sus expresiones culturales, es decir, una vez que se alcanza un estado de desarrollo, el hombre genera sus propias respuestas echando mano de todos sus recursos, tanto verbales como gestuales y es en este momento donde se posibilita el desarrollo de los lenguajes que implican abstracciones, refiriéndonos tanto a la palabra como a la imagen.

Además del lenguaje pictórico existió el lenguaje gestual que poseía una parte importante en la forma de comunicación del hombre primitivo, esta forma gestual fue fugaz

ya que no tuvo manera de permanecer en el tiempo, lo pictórico se compone por sistemas de permanencia, las técnicas cambiaron según los avances de las civilizaciones, pero la expresión pictórica pudo salvarse en el tiempo y el espacio, en algunos casos pudo representar códigos del lenguaje gestual como se ve en las impresiones de manos en la Gruta de Acum, en Yucatán. Algunas de ellas representan bocas de animales que pudieron haber sido un código gestual utilizado por cazadores. De esta forma la gestualidad toma un importante papel en el desarrollo de la comunicación.

Hay pruebas de que el lenguaje visual existió, las cuevas de Altamira dan testimonio de esto, sin embargo no hay pruebas que demuestren la existencia de una comunicación oral, si existió tal vez a manera de monosílabos, estuvo condenada al olvido, aunque puede ser el antecedente de nuestra lengua. “El poder de la voz [...] dentro de pautas verbales pudo muy bien estar precedido por una expresión menos especializada de gritos, gruñidos, gestos y órdenes, de canto y baile. Las pautas de los sentidos que se prolongan en los diversos lenguajes del hombre son tan variadas como los estilos en el vestir y en el arte.”⁴

⁴ MC LUHAN, Marshall, La comprensión de los medios como las extensiones del hombre, p.110

“No fue el hambre ni la sed, sino el amor, el odio, la piedad, la cólera, los que les arrancaron las primeras voces. Los frutos no se sustraen a nuestras manos, puede uno nutrirse de ellos sin hablar; se persigue en silencio la presa con que quiere uno alimentarse [...] la naturaleza dicta acentos, gritos, quejas: De ahí las mas antiguas palabras inventadas, de ahí por qué las primeras lenguas fueron melodiosas y apasionadas antes de ser sencillas y metódicas.”⁵

⁵ ROUSSEAU, Jean-Jacques, Ensayo sobre el origen de las lenguas, p.18

La comunicación oral esta sometida a la fugacidad, la escritura la dota de permanencia.

La escritura tiene una etimología interesante, en latín *scribere* significa trazar caracteres, la pintura y la escritura tienen un mismo origen y las mismas necesidades: comu-

nicación y permanencia. Si bien la pintura y la escritura nacen de una necesidad primaria, en un punto de la historia se separan y surge el deseo de trascender el pensamiento a través del tiempo.

1.1.1. Mesopotamia: El nacimiento de la escritura fonética

No existe una cronología exacta en el origen de la escritura, sin embargo hay aproximaciones que arrojan luz sobre la forma en que evolucionaron las civilizaciones y el paso del hombre prehistórico al hombre que desarrolló herramientas para su supervivencia, creando un sistema de comunicación que le permitió, poco después, cubrir necesidades urbanas y administrativas. El origen de la escritura alfabética se remonta hacia el año 3300 a.c.

El pueblo que presenciaría el alumbramiento de la escritura sería Uruk, un pueblo de lengua sumeria situado en Mesopotamia. El principio rector de este sistema de escritura era representar de manera simbólica el contenido de unos recipientes que almacenaban fichas que servían para contabilizar, en el exterior del recipiente se representaba lo que éste contenía, de tal manera nace un primer sistema de escritura, una forma de representación que se convertiría en un primer intento de abstracción, los primeros signos escritos son cuentas agrícolas.

Karl Gerstner en su Compendio para alfabetos hace una reflexión sobre este tópico: “La escritura se inventó entre el tercero y el cuarto milenio de nuestra era; ¿con qué gran innovación estuvo relacionada? El único fenómeno histórico coincidente con la aparición de la escritura es la fundación de ciudades e imperios, en otras palabras: la integración de gran número de individuos en un sistema político y su división en castas y clases.”⁶

⁶ GERSTNER, Karl, Compendio para alfabetos, Sistemática de la escritura, p.15

¿Surge la escritura como consecuencia directa de las apremiantes exigencias de una economía en expansión? ¿La naturaleza de las aptitudes humanas esta sujeta a los modos de producción?

La historia ha demostrado, en muchos casos, que las aptitudes del hombre pueden estar al servicio de necesidades humanas, como la ciencia, que busca el conocimiento por el conocimiento mismo, mientras que la tecnología busca la aplicación de ese conocimiento teniendo un fin completamente utilitario. Otro ejemplo es el arte, hay muchas manifestaciones culturales en todas las épocas que no van encaminadas a un fin inmediato, sistemas de pensamiento, filosofía, las religiones. Menciona Tarkovski en Esculpir en el tiempo “Aparte de la imagen artística, la humanidad no ha inventado nada de manera desinteresada. Y por eso quizá realmente consista el sentido de la existencia humana en la creación de obras de arte, en el acto artístico, ya que éste no posee una meta y es desinteresado. Quizá se demuestre precisamente en ello que hemos sido creados a imagen y semejanza de Dios.”⁷

⁷ TARKOVSKI, Andrei, Esculpir en el tiempo, Cit.Por Esteban Leard <http://www.temakel.com/escultarcovs.htm>

El hombre no solo responde a necesidades apremiantes como dormir o comer, responde también a un proceso de pensamiento lleno de valores simbólicos donde intervienen las capacidades humanas, que sumado a los agentes históricos posibilitaron el nacimiento de la escritura.

Un símbolo es un signo que representa una idea, una emoción, un sentimiento, el signo es convencional y se pacta entre miembros de una comunidad, la habilidad de comunicar ideas ha permitido al hombre desarrollar los patrones de conducta de lo que identifican como cultura.

Las señales naturales son diferentes, manifiestan la presencia de un acontecimiento u objeto, el humo es una señal de fuego.

“El hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico.”⁸

8 CASSIRER, Ernest
Antropología
filosófica, p.195

“El hombre no puede enfrentarse ya con la realidad de un modo inmediato; no puede verla, como si dijéramos, cara a cara. La realidad física parece retroceder en la misma proporción que avanza su actividad simbólica.”⁹

9 *Ibid.*, p.205

Gracias al pensamiento simbólico los objetos empezaron a ser representados por dibujos. Los Sumerios (3300 a.c.) a quienes debemos los albores de la escritura, trazaban signos que representaban objetos o animales, estos grafismos imitaban el objeto designado y no tenían nada que ver con su pronunciación (pictogramas).

Fue también este pueblo mesopotámico el que desarrolló la escritura cuneiforme, resultado de una evolución técnica que permitió, con la ayuda de una caña rematada en bisel, marcar los pictogramas en tablillas de barro en lugar de dibujarlos. Con esta técnica los pictogramas cambiaron y fueron simplificándose, además de representar cosas concretas eran susceptibles de poseer valores simbólicos.

Los sumerios evolucionaron y perfeccionaron su propia escritura. Este adelanto consistió en transcribir los sonidos de las palabras. Los pictogramas que hasta entonces representaban objetos, animales e incluso valores simbólicos, representarían ahora la sílaba correspondiente al nombre del objeto. Siendo la lengua sumeria monosilábica, tenía un número finito de sílabas así que muchas de ellas se repetían, desarrollaron un grafismo por sílaba, es decir por cada una de sus palabras.

Louis-Jean Calvet explica que estas homofonías se diferenciaban por los tonos, los sumerios se servirían de estas homofonías para inventar un sistema bastante sorprendente que representa una revolución dentro de la historia de la escritura.¹⁰

10 Cfr, CALVET,
Louis-Jean, Historia
de la escritura,
p.51-52

El origen de la verdadera escritura se encuentra en el fonetismo.

Los Sumerios, establecidos al sur de Mesopotamia, compartían territorio con los Arcadios establecidos al norte. El pueblo arcadio hablaba una lengua semítica. El arcadio al igual que todas las lenguas semíticas tiene una construcción consonántica, por lo general trilitera o triconsonántica es decir de tres sílabas, una característica de las lenguas semíticas es la preponderancia de las consonantes sobre las vocales.

La división lingüística y territorial entre sumerios y arcadios no representó fragmentaciones gracias al intercambio cultural que sostuvieron, estas poblaciones mezclaron con rapidez su acervo cultural.

Los arcadios desarrollaron un sistema de escritura que sería una adaptación de la escritura sumeria, la complicación que representaban las homofonías sumerias habían desaparecido dando lugar al sistema arcadio mucho más eficiente que utilizaría un solo grafismo por sílaba, este sistema perduró por mucho tiempo. Así los arcadios tomaron la escritura cuneiforme de los sumerios adaptándola a su lengua y poco después se difundió a otros pueblos como los elemitas e hititas. Fue en el primer milenio de nuestra era que la escritura arcadio-sumeria cede su puesto al alfabeto arameo que iba a convertirse en la lengua dominante en mesopotamia.

Dentro de la historia de la escritura existieron pueblos que hicieron aportaciones fundamentales para la construcción de un alfabeto, tal es el caso de la escritura ugarítica que es la transcripción de una lengua semítica: el protofenicio. Su técnica era cuneiforme pero su construcción nos habla ya de un verdadero alfabeto. En este tópico Lous-Jean Calvet explica lo siguiente: “el signo arcadio  que transcribe la sílaba *sa* en ugarítico transcribe la consonante *s*, o el signo arcadio  que transcribe la silaba *pa* se simplifica a la forma  para transcribir la consonante *p*, lo que significa

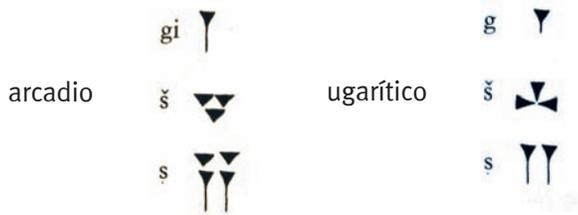
que surge aquí el principio de acrofonía. Este sistema data entre los siglos XIV y XIII a.c. y constituye el primer vestigio de escritura alfabética[...].”¹¹

11 Ibid., p.60

Vemos en esta correspondencia de imagen y sonido un principio de acrofonía (conservar únicamente el sonido inicial de una sílaba o palabra, la acrofonía es una de las más depuradas formas de escritura, dando origen al alfabeto en el cual un signo gráfico equivale a un sonido).

A través de un lento proceso de abstracción y simbolización, el perfeccionamiento de los signos arcadios es una muestra de la vía que se fue surcando en aras de la depuración fonética. El camino hacia la escritura alfabética ya había iniciado su viaje.

La siguiente gráfica muestra la evolución de los signos arcadios a los ugaríticos.



GRÁFICA 1

La siguiente gráfica presenta el alfabeto ugarítico y su valor fonético.

Carácter ugarítico	Valor fonético	Carácter ugarítico	Valor fonético
	a		n
	b		z
	g		s
	h		i
	d		p
	h		š
	w		q
	x		r
	h		t
	t		g
	y		š
	k		r
	s		i
	l		ú
	m		š
	s		

ALFABETO UGARÍTICO

GRÁFICA 2

EL PRIMER ALFABETO DE LA HISTORIA DEL QUE SE TIENE REGISTRO ES EL UGARÍTICO, ÉSTE APARECIÓ POR LO MENOS CATORCE SIGLOS ANTES DEL COMIENZO DE NUESTRA ERA, EN LO QUE HOY ES SIRIA. ESTE ALFABETO TIENE UN PRINCIPIO ACROFÓNICO QUE PROBABLEMENTE FUE RETOMADO DE LOS ARCADIOS.

1.2 HACIA UNA ESCRITURA ALFABÉTICA

La aparición del alfabeto supone solo una parte en la historia de la escritura, si bien las escrituras surgieron en diferentes épocas y lugares, parece que el alfabeto tiene un origen único. Para hurgar sobre el nacimiento del alfabeto tal como lo conocemos ahora debemos remontarnos a las lenguas semíticas.

“La estrecha relación que mantienen entre sí las diferentes lenguas semíticas, se comprueba con la presencia de la misma raíz en varios idiomas semíticos (por ejemplo, slm es ‘paz’ en asirio-babilónico, hebreo, arameo, árabe y alguna lengua más)”¹²

¹² Lenguas Semíticas <http://www.proel.org/mundo/semitico.htm>

La palabra alfabeto, viene de las dos primeras letras fenicias: álef=alfa=vaca, y bet=beta=casa. El alfabeto supone una serie de signos escritos, cada uno representa un sonido o más de uno que se combinan para formar todas las palabras posibles de una lengua. “El alfabeto es un tipo de escritura, una escritura de sonidos.”¹³

¹³ GERSTNER, Karl, Compendio para alfabetos, Sistemática de la escritura, p.38

La escritura basada en el principio alfabético se difundió a la mayor parte de los pueblos del mundo, excepto los chinos y los japoneses. “Los primeros sistemas de escritura son de carácter pictográfico, ideográfico o una combinación de ambos, lo que distingue a un sistemas silabario o alfabético de la escritura de carácter pictográfico es que el signo deja de representar un objeto o una idea

para representar un sonido. Normalmente el sonido del signo, corresponde al sonido inicial de la palabra hablada. En el semítico temprano, por ejemplo, un pictograma que representaba una casa, se convirtió en la escritura de la b, primera letra de la palabra beth [...] El símbolo primero significó casa, luego la idea del sonido b y más tarde es la letra b, tal y como ha llegado al alfabeto español.”¹⁴

14 ZAMORA, Sergio,
La lengua española,
www.sergiozamora.
com

El principio estructural del alfabeto lo encontramos en las lenguas semíticas, el arcadio fue la lengua vehicular entre diversos estados, es algo similar a lo que hoy para nosotros es el inglés. El alfabeto Ugarítico, como hemos visto, es el primero del que se tiene registro, es la única lengua bien atestiguada de todas las lenguas nativas de la franja fenicia en el segundo milenio a.c.

El alfabeto fenicio da origen al alfabeto griego. En el caso de los alfabetos ugarítico y fenicio, que se han podido descifrar, el orden de las letras es el mismo y corresponde a posteriores alfabetos. Fueron estos pueblos los que comenzaron por establecer correspondencia entre la imagen y el sonido.

Esta gráfica presenta la correspondencia entre alfabetos, dándonos una idea mas clara de cómo la escritura es resultado de la retroalimentación de varias civilizaciones.

Egipcio	Proto-sinaitico	Fenicio	Griego arcaico	Griego clasico	Romano
					A
					B
					G
					E
					K
					M
					N
					O
					P
					T
					S

Las letras tienen un origen pictográfico. La escritura fonética extiende el poder visual de la palabra y es susceptible de representar mucho de cuanto se pueda decir.

El origen del alfabeto se encuentra en las lenguas semíticas y suelen clasificarse de la siguiente forma:

	Semítica	
Semítica Oriental		Semítica Occidental
Arcadia	rama septentrional	rama meridional
	Ugarítica	Arábica
	Fenicia	Sudarábica
	Aramea	Gueceana
	Hebrea	Amhárica
		de la cuenca del Tigris
	etc.	etc.

FUENTE: CALVET, LOUIS-JEAN, HISTORIA DE LA ESCRITURA, P112

1.2.1 La línea griega

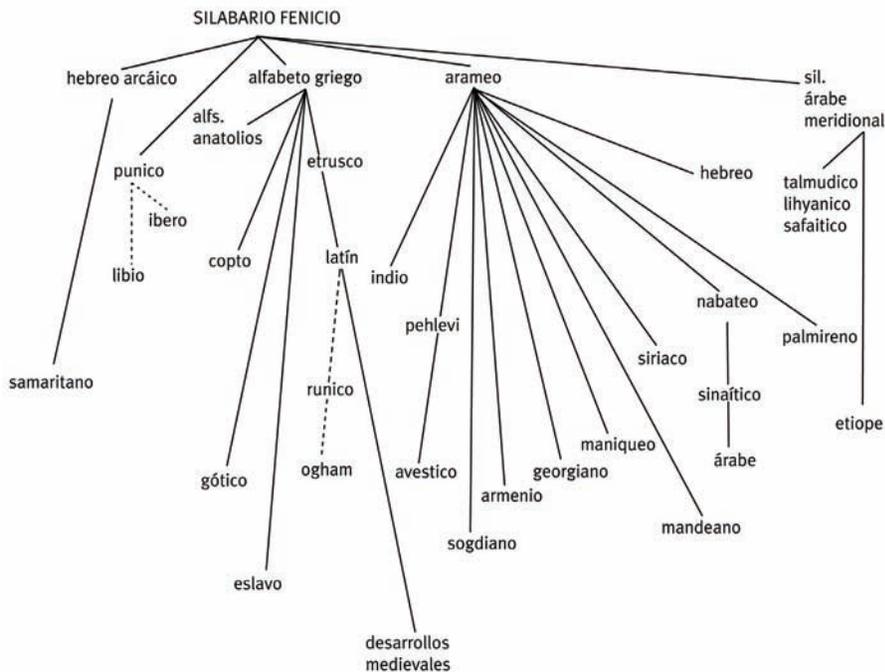
La característica más importante del alfabeto griego es la introducción de un sistema vocálico que no se encuentra en las escrituras semíticas.

“El origen semítico del alfabeto griego no presenta problema alguno, la misma tradición de los griegos al llamar a su escritura *phoinikeia grammata* o *semeia*, o sea, “escritura fenicia”, señala claramente donde debe buscarse el origen del sistema. Además, incluso una investigación superficial de las formas, los nombres y el orden de los signos griegos lleva inmediatamente a la conclusión de que todas estas características han sido tomadas del sistema semítico de escritura.”¹⁵

¹⁵ GELB, Ignace J., p.230

Existe gran similitud de forma entre los signos del alfabeto griego y los de las escrituras semíticas

Los alfabetos se encuentran bajo formas diversas aunque se remontan a un mismo origen. La siguiente gráfica muestra los alfabetos que se derivan del fenicio. Los más fértiles por lo que aquí se muestra son en su mayoría provenientes del arameo y el fenicio.



FUENTE: GELB, IGNAE J., HISTORIA DE LA ESCRITURA

Los griegos tomaron el alfabeto de los fenicios, incluidos “los nombres de las letras, que modificaron sólo ligeramente. Mientras que los fenicios usaban signos para las consonantes y no para las vocales, los griegos usaron desde el principio signos para las vocales. Y para ello se sirvieron de ciertos signos consonánticos de los fenicios que ellos no necesitaban porque su lengua no tenía los sonidos por ellos representados. Así, ALEPH es en hebreo una consonante, y en griego ALPHA una vocal.”¹⁶

16 GERSTNER, Karl, p.19

La introducción de vocales fue una aportación de vital importancia para convertir al alfabeto en un sistema refinado de expresión fonética.

“Los griegos no inventaron un nuevo sistema vocálico, [...] La trascendencia de la innovación griega consiste [...] no en la invención de un nuevo método para indicar las vocales, sino en la metódica aplicación de un recurso empleado por los primitivos semitas solo de manera irregular y esporádica”.¹⁷

17 GELB, Ignace J.,
p.237

Cualquier alfabeto sufre modificaciones a lo largo del tiempo, aunque los alfabetos tengan un mismo origen las lenguas evolucionan en su uso oral y esto implica reformas en la escritura.

El alfabeto griego clásico se desarrolló a partir del alfabeto fenicio, adoptando las 22 consonantes, usaron dos de ellas como vocales y crearon 3 vocales nuevas obteniendo un alfabeto de 25 signos. Después del año 500 a.C. el griego ya se escribía de izquierda a derecha. Del alfabeto griego se derivó el etrusco que evolucionó hacia el alfabeto latino. Antes de la expansión del alfabeto latino en toda la península itálica existían numerosos alfabetos que transcribían lenguas y dialectos, entre estos el falisco supone el último eslabón antes de llegar al latino, del cual apenas difiere.

Los alfabetos copto, godo, armenio y gregoriano provienen del griego correspondiendo a la penetración de la religión cristiana.

Cuando los romanos adoptan el alfabeto griego lo modifican para poder escribir su propio idioma latino. Este alfabeto latino fue difundido y aceptado en la mayoría de las lenguas del mundo occidental.

Apunta Gelb que: “únicamente los griegos [...] fueron capaces de conseguir por primera vez un sistema alfabético de escritura. El desarrollo del alfabeto completo, que expresa los sonidos individuales del idioma por medio de

signos consonánticos y vocálicos, es el último hecho importante en la historia de la escritura. Desde la época griega hasta la actualidad, nada nuevo ha sucedido en el desarrollo estructural interno de la escritura. En términos generales, escribimos las consonantes y las vocales en la misma forma que hicieron los griegos antiguos.”¹⁸

18 Ibid., p.239

La línea griega nos ayuda a comprender el origen de nuestro alfabeto. Estos signos gráficos, empleados como recurso expresivo, son los que analizamos en esta tesis. Es importante el estudio del alfabeto griego debido a su ingerencia en el Español. Con el aprendizaje del alfabeto griego en materia de etimologías grecolatinas damos un paso a la comprensión de nuestras palabras.

...”lo más grande de la invención del alfabeto es la invención misma....de declarar obligatorio su aprendizaje por todos los seres humanos.”¹⁹

19 GERSTNER, Karl,
p:33

1.3 SISTEMAS DE ESCRITURA, UN MOSAICO HECHO DE SIGNOS

Los grandes descubrimientos de la humanidad suponen un lento proceso de gestación, uno de los frutos más asombrosos de esta carrera creativa es sin duda la escritura, los diferentes sistemas de escritura dan testimonio de las sorprendentes aptitudes humanas. Algunos de los sistemas de escritura que se fueron desarrollando a lo largo de la historia son conocidos como jeroglíficos egipcios, alfabetos, glifos mayas o caracteres chinos, cada uno representa un sistema de escritura de gran importancia y digno de ser investigado.

Los sistemas de escritura tienden a ser clasificados según el lingüista que los estudia. La forma de clasificar la escritura supone un constante debate, sería difícil conciliar las opiniones contradictorias de los especialistas en el tema, si embargo las etiquetas son útiles para recordar la naturaleza de los diferentes sistemas.

Lingüistas como Saussure, Gelb o Andrew Robinson han hecho su propia tipología y es valiosa ya que enriquece el estudio de los sistemas de escritura, sin embargo en la presente tesis retomaremos la clasificación hecha por Rousseau ya que es clara y nos ayuda a entender los sistemas básicos de escritura, por otra parte, gracias a su parquedad encontramos una fuente de polémica.

La tipología hecha por Rosseau, retoma los tres sistemas

basicos de los cuales se derivan las escrituras:

1 Pictograma: Dibujo que representa un objeto o una idea sin que la pronunciación de tal objeto o idea sea tomada en cuenta. Por ejemplo, el sistema protosumerio. Los pictogramas pertenecen a la protoescritura (una serie de formas sencillas que pueden ser entendidas por varios individuos) Esta escritura, como define Rousseau, “no consiste en pintar los sonidos, sino los objetos mismos”²⁰

20 ROUSSEAU, p.24

2 Ideograma: Imagen o símbolo que representa un ser, un objeto o una idea, pero no palabras o frases fijas. Por ejemplo, el chino es ideogramático.

3 Alfabeto: Conjunto de los símbolos empleados en un sistema de comunicación en el que los signos gráficos reproducen los fonemas en la escritura.

“...los pictogramas se presentan como elementos aislados, mientras que los ideogramas (que en su origen eran antiguos pictogramas) constituyen un sistema. Esto quiere decir que al hablar de Ideogramas estamos hablando ya de escritura.”²¹

21 CALVET,
Louis-Jean, p.68

Logograma: Signo gráfico representando una palabra sin dar ninguna indicación sobre su pronunciación, lo contrario del fonograma. Una escritura logográfica no transcribe sonidos o sílabas, es decir, comporta tantos signos gráficos como palabras puedan existir en una lengua.

La tipología propuesta por Rousseau, como ya se ha mencionado, los divide en tres ramas, sometiendo sus diferencias a las grandes etapas de civilización de los pueblos.

Rousseau plantea que estas tres maneras de escribir responden con gran exactitud a los tres estados bajo los que se consideran a los hombres agrupados en nación. El dibujo de los objetos es propio de los pueblos salvajes; los signos

22 Cfr. ROUSSEAU,
Jean-Jacques p.24-25

de las palabras y de las proposiciones, de los pueblos bárbaros; y el alfabeto, de los pueblos civilizados.²²

Pareciera que el alfabeto es el punto de llegada de cierto proceso de perfeccionamiento de la escritura, si bien el alfabeto es una expresión muy depurada, algunos pueblos encontraron su manifestación en la escritura ideográfica. Otros sistemas se adecuaron a las formas lingüísticas de los pueblos en que se desarrollaron, el alfabeto coreano (*Han glu*) es un ejemplo de ello.

Las culturas que desarrollaron sistemas de escritura ajenos al alfabeto no necesariamente son pueblos sometidos a la barbarie, pareciera que la cultura alfabética ha sido también una fuente de incompreensión del pensamiento e idiosincrasia de otros pueblos. La postura de Rousseau corta de tajo los procesos evolutivos de la humanidad, el tránsito de la barbarie a la civilización es parte de este proceso, pareciera que la civilización es otra vez el punto de llegada de los procesos evolutivos del hombre. La barbarie es parte de la civilización y a la vez su negación.

Mc Luhan lo explica de la siguiente manera: “quien se ha decidido a favor de una vida profana nunca consigue eliminar por completo una conducta religiosa. Esto se hará más claro a medida que avancemos; se verá incluso que la existencia más desacratizada siempre conserva vestigios de una valorización religiosa del mundo.”²³

23 BLAKE, *The poetry and Prose of William*, Cit. Por Mc Luhan, *La galaxia de gutenberg* p.92

“Solamente el alfabeto fonético produce la ruptura entre el ojo y el oído, entre el significado semántico y el código visual [...] sólo la escritura fonética tiene el poder de trasladar al hombre desde un ámbito tribal a otro civilizado, de darle el ojo por el oído. La cultura china es considerablemente más refinada y perceptiva que lo ha sido nunca la del mundo occidental. Pero los chinos son tribales gentes del mundo del oído. La palabra “civilización” debe ser ahora empleada técnicamente con el significado

del hombre destribalizado, para el que los valores visuales tienen prioridad en la organización de su pensamiento y su conducta.”²⁴

Desde nuestro punto de vista los diversos sistemas de escritura nos muestran no solo una forma de representación, sino también, características de la sociedad e ideología de los pueblos. En el caso de los chinos, la asociación de sentimientos con objetos resulta una muestra de su pensamiento profundo.

Uno de los más poéticos ejemplos de la escritura lo encontramos en los ideogramas chinos, veamos si esta forma de escritura, como propone Rousseau, pertenece a un pueblo sometido a la barbarie.

“Be, el cereal 火, al lado de *buo*, el fuego 木 nos da como resultado *qiu* 秋 el otoño, porque el otoño es la época durante la cual los cereales adoptan el color del fuego. Así: *Be* + *buo* = *qiu*.

Agreguemos ahora a *qiu* (el otoño) a *xin* el carácter del corazón 心, y obtendremos *chou* <melancolía> que se puede considerar el sentimiento propio del otoño, o el sentimiento de la época en la que los cereales adoptan el color del fuego: *qiu* + *xin* = *chou*.”²⁵

Las diferencias estructurales de las lenguas hacen que la escritura a lo largo de su historia sufra adaptaciones o modificaciones que embonan bien según el pueblo en el que nacen y se desarrollan.

La escritura oriental tiene un origen mágico, mientras que el nacimiento del alfabeto nos habla de su función contable.

Barthes explica la diferencia de estas dos civilizaciones: “para el escriba o el copista occidental, prepararse para escribir supone tallar su pluma (un gesto agresivo, depredador, despedazador); para el calígrafo oriental, supone frotar suavemente su piedra de tinta e impregnar su pin-

24 MC LUHAN,
La galaxia de
Gutenberg, p.39

25 CALVET
Louis-Jean, p.88

²⁶ BARTHES citado
por SESMA Manuel
p. 59

cel; no hay cuchillo; de ahí la paz casi religiosa de esas cajas de escritura cuya tapa [...] no hace sino prolongar el dibujo virtual oculto en los elementos que contiene.”²⁶

²⁷ MC LUHAN,
Marshall, La
comprensión de los
medios, p.110

Cada sistema de escritura es un vivo reflejo de la historia, sensibilidad, problemática y percepción de un pueblo.
“Cada lengua materna enseña, a los que la utilizan, un modo de ver y sentir el mundo y de actuar dentro de él que es totalmente único.”²⁷

1.4 COMUNICACIÓN: LENGUAJE ORAL Y ESCRITO

“aunque la escritura fonética separa y extiende el poder visual de la palabra, es relativamente tosca y lenta. No hay muchas maneras de escribir “esta noche” , pero Stanislavsky pedía a sus alumnos que pronunciaran esta locución y la hicieran destacar de cincuenta maneras distintas, mientras el público ponía por escrito los diferentes matices de sentimiento y significado que aquéllos expresaban. Se ha dedicado más de una página prosada y más de una narración a expresar lo que era, en efecto, un sollozo, un gemido, una risa o un grito penetrante.”²⁸

28 MC LUHAN, La comprensión de los medios... , p.109

Hablar de la escritura supone varios temas, uno de ellos sin duda es la comunicación. El arte de escribir entre todos sus valores involucra la función básica, primitiva y vigente de comunicar. La comunicación ha sido y será un miembro activo en todos los procesos sociales.

Según J. Antonio Paoli la comunicación es “el acto de relación entre dos o más sujetos, mediante el cual se evoca en común un significado.”²⁹

29 PAOLI, J. Antonio, Comunicación e Información, perspectivas teóricas, p.11

Humberto Eco define el proceso comunicativo como “el paso de una Señal (lo que no significa necesariamente ‘un signo’) desde una Fuente, a través de un Transmisor, a lo largo de un Canal, hasta un Destinatario.”³⁰

30 ECO, Umberto, Tratado de semiótica general, p.24

Signo, significante-significado, emisor-receptor, son términos que están presentes y son piezas activas en el proceso comunicativo. Estos conceptos son elementos de la Semiología que, según la definición de Ferdinand de Saussure, es la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social.

Semiología y semiótica dominan una misma disciplina, que adopta el primer nombre en el mundo europeo y el segundo en los países anglosajones. El investigador norteamericano Charles Morris se ocupa de estas cuestiones señalando las tres dimensiones propias del signo: la Semiótica –o relación entre el signo y lo que éste denota-, la sintáctica –o relación de los signos entre sí- y la pragmática –o relación entre los signos y aquellos que los utilizan.³¹

³¹ <http://www.infosol.com.mx/espacio/cont/invest/queson.htm>

La Semiología es una disciplina científica que, además de su estrecha relación con la lingüística, es capaz de acceder al estudio de diversos discursos sociales.

La base de todo proceso de comunicación es el signo, elemento con el que el emisor codifica su mensaje. El signo podría definirse como un objeto que se percibe por los sentidos que representa a otro objeto. El signo será algo, que por convenio, evoca la idea de otra cosa en el entendimiento. En la comunicación tanto el hablante como el oyente interpretan constantemente signos.

Para Schramm uno de los principios básicos de la teoría general de la comunicación es “que los signos pueden tener solamente el significado que la experiencia del individuo le permita leer en ellos” ya que solo podremos interpretar un mensaje dependiendo de los signos que conocemos y de los significados que hemos aprendido a atribuirles.³²

³² PAOLI, J. Antonio, p.28

[se define] “como signo todo lo que, a partir de una convención aceptada previamente, pueda entenderse como alguna cosa que esta en lugar de otra”.³³ “existe signo siempre que un grupo humano decide usar una cosa como vehículo de otra.”³⁴

³³ ECO, Umberto, p.34

³⁴ Ibid., p.36

Siguiendo a Charles Peirce el signo se puede dividir en tres formas básicas:

Indicios: Son aquellos signos que sin parecerse al objeto significado, mantienen con él alguna relación de dependencia. Por ejemplo el humo es indicio de que hay fuego. Frecuentemente el emisor no es un ser humano, y aunque lo sea el signo no necesita ser interpretado para existir, ya que se conserva aunque desaparezca el objeto interpretado.

Iconos: Son signos intencionados que se caracterizan por una gran similitud entre el objeto representado y la representación. La fotografía de una persona es un ejemplo de icono.

Símbolos: Son signos intencionados que basan la relación con lo representado en una convención totalmente arbitraria, en la que no hay ninguna semejanza ni parecido. Por su carácter convencional el símbolo sólo existe mientras haya un intérprete capaz de asociarle un significado utilizando un código aprendido. La lengua está formada por símbolos. La asociación entre una palabra y su concepto es simbólica y esto se puede demostrar diciendo que para el mismo concepto cada lengua ha inventado un símbolo distinto.

El Significante podrá recibirse por cualquiera de los sentidos, será una palabra, un olor, un sabor, una textura etc. El Significado será aquello que nos representemos mentalmente al captar el Significante.

El esquema básico del proceso comunicativo es el siguiente: Emisor-Mensaje-Receptor

Una de las funciones principales de la tipografía es conservar y transmitir el conocimiento basado en la palabra, convirtiéndola en uno de los ejes centrales de la comunicación, a esta importante tarea se le suma el hecho de que la tipografía pertenece al mundo visual.

La función más importante del lenguaje (escrito y oral) es

la comunicación, el intercambio de información. Aunque éste no es el único sistema de comunicación, sí tiene un lugar predominante. El idioma y sus distintas variantes representan un elemento importante de identificación del individuo en un grupo social.

1.4.1 La tipografía es al lenguaje lo que los mapas a la geografía.

Dado que la tipografía es el sistema de notación que registra el lenguaje es importante investigarlos de manera conjunta.

La lingüística se refiere al estudio teórico del lenguaje, que se ocupa de métodos de investigación y de cuestiones comunes de las diversas lenguas. La lengua es un sistema de comunicación propio de una comunidad.

“El lenguaje es el medio de comunicación de los seres humanos, quienes utilizamos signos orales y escritos, sonidos y gestos que poseen un significado que les hemos atribuido. El lenguaje puede entenderse también como la capacidad humana que permite conformar el pensamiento.”³⁵

³⁵ Lengua y lenguaje <http://www.lablaa.org/ayudadetaareas/espanol/esp4.htm>

Los componentes básicos de la lingüística son la fonética, gramática y léxico, éstos atienden aspectos relacionados con el sistema oral y escrito. La fonética se divide en tres componentes: fonética fisiológica, que analiza el sonido producido por los órganos de fonación, fonética auditiva, que se ocupa de la percepción del sonido y la fonética acústica que se refiere a las propiedades físicas del sonido. Los fonemas son elementos que constituyen el habla, tienen un valor distintivo y carecen de significado por sí mismos. Al hablar se diluyen los fonemas independientes de una palabra, al hablar lo hacemos como un torrente continuo que hace pocas pausas.

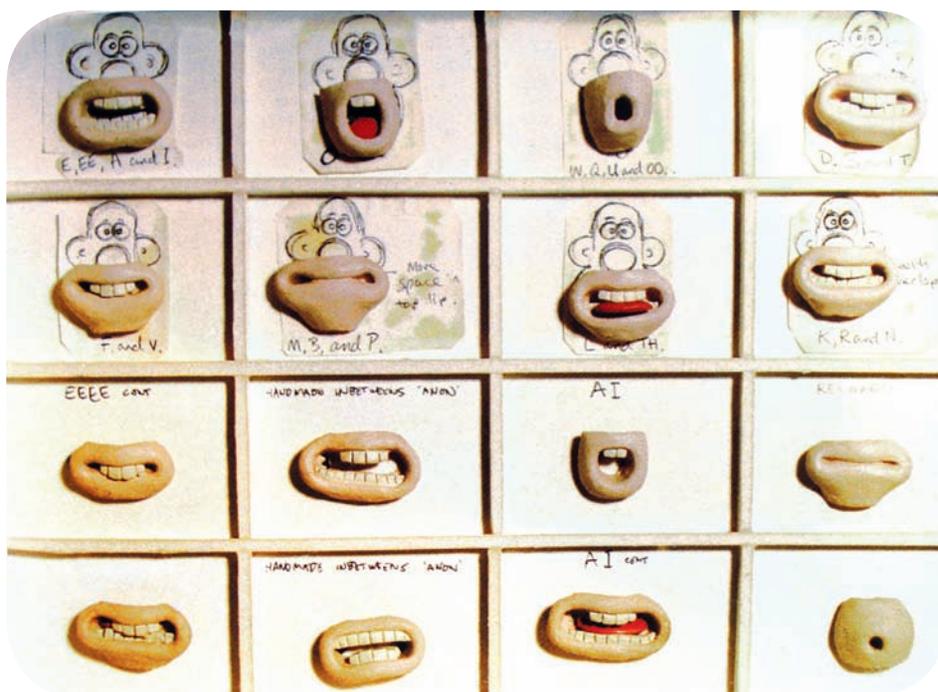
La lengua inglesa, por ejemplo, tiene entre 42 y 45 fonemas básicos, que varían según sus diferencias regionales. Karl Gerstner hace una observación atinada al decir que: “frente a las x-mil unidades de información del lenguaje hablado hay los 26 signos del lenguaje escrito” “hay tantas maneras de hablar como individuos.”³⁶

36 GESTERN, Karl,
p.26

El lenguaje oral tiene una riqueza que en ocasiones es difícil trasladar a la palabra escrita.

Los fonemas son unidades mínimas del lenguaje oral. Los lingüistas utilizan los términos “vocal” y “consonante” diferente que en la palabra escrita. Las “vocales” habladas son fonemas con el canal bucal abierto y las “consonantes” se forman con el canal bucal mas cerrado.

La siguiente figura nos muestra las distintas aberturas en el canal bucal que el animador Nick Park hizo para el personaje Wallace. Observamos la importancia que tiene la expresión facial en la creación de personajes, la palabra es el vínculo entre la creación y la existencia del personaje.



FUENTE: TIPOGRAFÍA, FUNCIÓN, FORMA Y DISEÑO, P.13 | ILUSTRACIÓN DE LA ANIMACIÓN PARA WALLACE

La gramática se refiere a la estructura invisible del lenguaje, a la organización de las palabras que van construyendo el significado. Para comunicarnos entramos a una lógica de ordenamiento, que pareciera estar implícita en el aprendizaje del lenguaje. Aquí el orden de los factores sí altera el producto, las palabras organizadas de forma distinta nos pueden dar múltiples significados. Esta arquitectura invisible del lenguaje se llama sintaxis.

Por ejemplo:

La oscuridad es la duda de la noche

De la noche la oscuridad es duda

Es duda de la oscuridad la noche

La duda de la noche es la oscuridad

La sintaxis será entonces la estructura del lenguaje, la gramática tiene por objeto mostrar el correcto uso de las palabras, es el instrumento analítico para describir las partes del habla. La gramática es la manera en que las palabras se organizan para formar el habla y la escritura. En esencia es un sistema de acuerdos sobre la relación que existe entre las palabras para producir una comunicación con significado.

El léxico es una rama de la lingüística que estudia el vocabulario de una lengua. El término proviene del griego *lexis* que significa “palabra”. La lexicografía estudia la formación de palabras a través del tiempo, registra los cambios que van ocurriendo. La lengua es un objeto vivo que esta en constante cambio. Hay expresiones que sólo son entendidas por una comunidad, país o un grupo determinado de personas, y que si se quieren investigar su significado palabra a palabra resulta no tener sentido.

La época también determina las expresiones lingüísticas, es muy probable que si Cervantes llegara a nuestro siglo solo entendería la mitad de lo que escucha. El siguiente ejemplo nos da idea de la importancia de la lexicografía en el lenguaje y de que la palabra siempre sufrirá transformaciones.

Ya chole chango
chilango
que chafa chamba
te chutas
no checa andar de
tacuche
y chale con la
charola.

Mejor yo me hecho
una chela
y chance enchufo
una chava
chambeando de
chafirete
me sobra chupe y

pachanga.
Pachuchos Cholos y Chundos
Chinchiflas y malafachas
Aca los chompiras rifan
Y bailan tibiritabara

Mi ñero mata la vaca
y canta la cucaracha
su choya vive de chochos
de chemo, churro y garnachas.

FUENTE: CANCIÓN CHILANGA BANDA, AUTOR CAFÉ TACUBA

La palabra escrita, por su parte, tiene su propia organización. La escritura es un sistema de comunicación que representa un lenguaje.

A diferencia del alfabeto los sistemas puramente ideográficos no guardan relación alguna con los fonemas del habla, esto sugiere que cualquier persona comprendería su significado sin importar la lengua que hable, aunque es importante señalar que en cualquier sistema o código de símbolos se requiere de un bagaje cultural en común, o al menos conocer los convenios de representación entre el autor y el lector para comprender el significado.

Aunque los sistemas de escritura son disímiles cabe mencionar una interesante observación de Jacques Derrida que apunta que el sistema ideográfico y alfabético no están totalmente separados “aunque las letras del alfabeto son verdaderos símbolos fonéticos [...] sus organizaciones escritas y tipográficas muestran fundamentos ideográficos. No existe una relación fonética entre signos de puntuación, formas de caja alta y baja, cursivas, negritas y anchas, adornos y filetes expresivos, ni siquiera en los blancos entre palabras. Esas ideas, y todo el utillaje contenido en la paleta del tipógrafo, no son sino signos ideográficos.”³⁷

37 BAINES, Phil,
ASLAM, Andrew,
Tipografía, función,
forma y diseño, p.21

1.4.2 Del mundo mágico del oído al mundo neutro de lo visual

Las diferencias entre el lenguaje oral y escrito son grandes, el ser humano por naturaleza no es escritor ni lector sino hablante y oyente, la escritura es un fenómeno fabricado, un ejercicio artificial obra de la cultura y no de la naturaleza. El analfabetismo generalmente está relacionado con pobreza y falta de educación, mientras que a los pueblos letrados se les asocia con el desarrollo cultural. La oralidad es una herencia humana que no se puede negar, lo que identifica a nuestra especie como humana es el lenguaje.

La diferencia entre los que saben leer y escribir y los que no, radica en los hábitos culturales de pensamiento, autores como Mc Luhan y Olson hacen estudios interesantes acerca de las transformaciones perceptivas humanas con el advenimiento de la escritura, la interiorización de la tecnología del alfabeto fonético traslada al hombre del mundo mágico del oído al mundo neutro de lo visual.

La cultura escrita y la oralidad sugieren principalmente dos hábitos de pensamiento, en la tradición hindú como en el budismo tibetano, la palabra en la boca del gurú era el medio supremo de transmisión de conocimientos.

En el lenguaje oral encontramos pausas, vacilaciones, frases no completadas, el hablante empieza una y otra vez hasta llegar a comunicar lo deseado, revisa y corrige frases ya pronunciadas o agrega otras. Las conversaciones se desarrollan en gran parte mediante gestos faciales y corporales, volumen de la voz, ritmo, que son componentes que ayudan al oyente a completar o reforzar el significado de las palabras obteniendo un poco más de información que las palabras aisladas. La escritura transforma un mensaje acústico en un mensaje gráfico. En la escritura alfabética la unidad mínima es la letra, en el lenguaje hablado el fonema. El lenguaje oral está formado por sonidos, el escrito por letras.

La expresión oral es espontánea y natural y está llena de matices afectivos que dependen del tono que empleamos y de los gestos. La palabra escrita tiene un grado de expresión diferente de la hablada ya que no posee carga emotiva, cuando alguien habla lo que dice toma vida propia; en cambio, lo escrito no tiene en cuenta las diferencias personales. La escritura esta en el tiempo, el habla en el espacio.

Leer y escribir para cada lengua, como apunta Gerstner, implica una tercera capacidad que es traducir lo escrito, lo visual a lo hablado, lo fonético. No basta la comprensión de una lengua en su fase escrita u oral, para hablar es necesario usar el aparato acústico, la memoria de los sonidos.³⁸

La mágica resonancia de los vocablos, su fuerza para imponer su significado.

El vocabulario y la gramática no son los únicos elementos básicos para la comprensión del lenguaje, el más importante es el intercambio de experiencias: de esta manera “yo” y el “otro” podemos llegar a un entendimiento y conocer la misma información. Sin embargo, mientras la experiencia es más complicada, la comprensión también se dificulta, de manera que el lenguaje se diversifica y pierde su carácter global.

En el proceso comunicativo si no hay un mínimo de sentido comprensible no hay comunicación.

La información, dice Paoli, se entiende como “un conjunto de mecanismos que permiten al individuo retomar los datos de su ambiente y estructurarlos de una manera determinada, de modo que le sirvan como guía de su acción.

Dos sujetos tienen la misma información, no cuando tienen los mismos datos, sino cuando tienen el mismo modo de orientar su acción.”³⁹

Los medios de comunicación son el canal mediante el cual se obtiene, se procesa, se expresa y se comunica esa información.

La comunicación en los medios audiovisuales es unilateral.

38. Cfr. GERNSTER, Karl, p.47

39 PAOLI, J. Antonio, p.16

Los medios audiovisuales que se valen de la imagen y el sonido para transmitir la información. La televisión será el medio audiovisual por excelencia en cuanto a flujo inmediato de mensajes. Los medios radiofónicos, impresos y digitales son parte también de la comunicación masiva. En conclusión, la base para generar el proceso de configuración de mensajes visuales es el contenido. Si se conoce que se quiere decir, la estructura y las figuras sintácticas son solo herramientas de la comunicación.

“El resultado final de toda experiencia visual, en la naturaleza y fundamentalmente en el diseño, radica en la interacción de parejas de opuestos o polaridades: en primer lugar las fuerzas del contenido (mensaje y significado) y de la forma (diseño, medio y ordenación); y en segundo lugar, el efecto recíproco del articulador (diseñador, artista, artesano) y el receptor (audiencia).”⁴⁰

40 DONDIS, Andrea,
p.123

1.5 PRINCIPIOS DE PERCEPCIÓN

1.5.1. La percepción en el campo visual y auditivo

Antes de abordar los principios de la percepción es necesario hurgar en sus definiciones y precisar que el estudio de la percepción en esta tesis, esta delimitado al campo de lo visual y lo auditivo, considerándolo así ya que, al ser la tipografía nuestro objeto de estudio dentro del campo audiovisual, le corresponden estas areas más que cualquier otras.

El hablar de percepción nos lleva necesariamente a al tópico del de estímulo, si bien, percepción y estímulo son efectos diferentes, uno conlleva al otro.

Estímulo se define como: “Cualquier cosa capaz de provocar una respuesta en el organismo. Entre los estímulos se encuentran los irritantes visuales, sonoros, táctiles, de calor, de frío, los olores u otras sensaciones.”⁴¹

Todos los individuos reciben estímulos mediante las sensaciones, es decir, flujos de información a través de cada uno de sus cinco sentidos; pero no todo lo que se siente es percibido, hay un proceso perceptivo mediante el cual el individuo selecciona, organiza e interpreta los estímulos, con el fin de adaptarlos mejor a sus niveles de comprensión.

⁴¹ Enciclopedia Médica,
<http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002309.htm>

En primera instancia el estímulo pertenece al mundo exterior, para que haya percepción es necesario contar con un estímulo.

Delimitando el estudio de las percepciones sólo al campo visual, se puede decir que, es la sensación interior de conocimiento aparente que resulta de un estímulo o impresión luminosa registrada en nuestros ojos hacia nuestro cerebro.

“El acto de ver implica una respuesta a la luz [...] el elemento más importante y necesario de la experiencia visual es de carácter tonal. [...] lo que nos revela y ofrece la luz es la sustancia mediante la cual el hombre da forma e imagina lo que reconoce e identifica en el entorno, es decir, todos los demás elementos visuales: línea, color, contorno, dirección, textura, escala, dimensión, movimiento.”⁴²

42 DONDIS, Andrea,
p.34

En lo que se refiere a la percepción auditiva, el oído es órgano receptor a través del cual el estímulo acústico entra para convertirse en sensación sonora. Esta información finalmente es procesada en el cerebro.

La percepción auditiva “es la capacidad del cerebro (del sistema nervioso central) para procesar las señales sonoras que recibe. El cerebro identifica los sonidos analizando sus peculiaridades físicas distintivas, frecuencia, intensidad y características temporales. Estas son las características que percibimos como tono, volumen y duración. Una vez que el cerebro ha terminado su análisis de las características físicas del mensaje o sonido que recibió, construye una imagen de esa señal usando dichas partes componentes, para compararla con imágenes guardadas. Si encuentra otra igual, entonces entendemos lo que se dice o reconocemos los sonidos que tienen significados importantes en nuestras vidas (sirenas, campanillas, llantos, etc.)”⁴³

43 <http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/springoo/centralauditory-span.htm>

“La percepción será entonces el proceso mediante el cual asignamos una información sensorial a toda una serie de datos previamente almacenados en nuestra memoria gracias a la propia experiencia, al aprendizaje individual [...]”

Alcanzado este punto cabría preguntarse qué tiene más importancia en la audición: la estructura interna del sistema receptor o la experiencia musical [sonora] propia. La conclusión es que se deben tener en cuenta tanto los diferentes grados de educación musical como la propia naturaleza del aparato auditivo, para evaluar en su justa medida la fisiología y la psicología de la audición.”⁴⁴

Todo apunta hacia que la percepción se encuentra en el campo del interior, pertenece al mundo individual, al proceso psicológico de la interpretación y al conocimiento de las cosas y los hechos. Es verdad que la percepción es un registro de los estímulos exteriores, pero la interpretación juega un papel fundamental en lo que a la percepción se refiere. La percepción es subjetiva y difícilmente puede ser transmitida o comunicada, es susceptible también de establecer relaciones con la imaginación. El espacio y el tiempo son dos condiciones imprescindibles para la percepción de cualquier cosa.

“El como vemos el mundo afecta casi siempre a lo que vemos. Después de todo, el proceso es muy individual en cada uno de nosotros [...] tenemos preferencias visuales profundamente arraigadas en nosotros. El individuo que crece en el moderno mundo occidental está predispuesto a aceptar las técnicas de perspectiva que presentan un mundo sintético y tridimensional mediante la pintura y la fotografía, medios que en realidad son planos y bidimensionales.”⁴⁵

La percepción de las cosas tiene que ver directamente con nuestra individualidad.

“la percepción no es totalmente distinta de la imaginación. Siempre se proyecta sobre las percepciones cierto grado de fantasía. Debemos establecer una distinción básica entre sensación, es decir, la recepción del estímulo, y percepción, que incluye el conocimiento de la existencia del objeto. La percepción combina cierto número de sensaciones; por ejemplo, el color rosado, la forma redondeada y la fragancia son percibidos juntos en una rosa. Pero la

44 GARCÍA DE LA TORRE, Alfonso, Percepción auditiva, diciembre 2001, <http://www.espacioluke.com>

45 DONDIS, Andrea, p.24

46 <http://www.fortunecity.com/campus/lawns/380/percep.htm>

percepción no es solamente la combinación de diversas sensaciones, sino también la integración de los nuevos estímulos percibidos en experiencias pasadas incluyendo la elaboración de ciertos detalles y descuidando otros.”⁴⁶

La atención es una función activa de nuestro organismo; y un factor importante dentro de los procesos perceptivos. La atención esta relacionada con la habituación a los estímulos, es decir, si nuestra percepción esta adaptada a cierto estímulo. Un ejemplo sencillo lo encontramos en el sonido de una gota de agua que cae constantemente, nuestra percepción auditiva se habitúa a dicho estímulo y la atención que conferimos a éste disminuye, si esa gota de agua súbitamente se transformara en un chorro la atención adopta otro nivel. El cambio de estímulo intensifica la atención.

Los diversos procesos de organización del campo perceptual fueron estudiados por un grupo de psicólogos alemanes que acuñarían el término “Gestalt” o “Teoría de la Gestalt” para designar sus planteamientos. La palabra Gestalt no tiene traducción exacta pero alude a conceptos de estructura, forma y configuración. La característica de la Gestalt es que todas sus partes forman un todo, tienen su valor específico sólo en esa única configuración; así, una Gestalt no puede dividirse en sus elementos sin que pierda su significación como una totalidad y sin que cambie el valor de cada parte. Una de las premisas de la teoría de la Gestalt es que: el todo es mayor que la suma de sus partes. La Gestalt es la escuela que intenta examinar los fenómenos psicológicos como formas enteras estructuradas, en lugar de analizar sus componentes como unidades separadas en la práctica.

“La psicología de la Gestalt ha aportado valiosos estudios y experimentos el campo de la percepción, recogiendo datos, buscando la significancia de los *patterns* visuales y descubriendo cómo el organismo humano ve y organiza el

input visual y articula el *output* visual. En conjunto, lo físico y lo psicológico son términos relativos, nunca absolutos. Cada *pattern* visual tiene un carácter dinámico que no puede definirse intelectual, emocional o mecánicamente por el tamaño, la dirección, el contorno o la distancia. Estos estímulos son solamente las mediciones estáticas, pero las fuerzas psicofísicas que ponen en marcha, como las de cualquier estímulo, modifican, disponen o deshacen el equilibrio. Juntas crean la percepción de un diseño, un entorno o una cosa. Las cosas visuales no son simplemente algo que por casualidad este allí. Son acontecimientos visuales, ocurrencias totales, acciones que llevan incorporada la reacción.”⁴⁷

47 DONDIS, Andrea,
p.35

La percepción humana y animal distingue en un primer nivel las formas, la forma se define como: Figura exterior de un cuerpo (contorno)

Los psicólogos de la teoría de la forma, desarrollaron interesantes ideas acerca de la percepción visual, ellos sostienen que una característica básica del modo de percibir humano consiste en separar dos clases de elementos en el campo visual: la figura (algo compacto, bien definido, que está adelante) del fondo (algo extendido, difuso, que está detrás). La organización constituye un aspecto importante de la percepción. Uno de los principios organizativos más elementales de la percepción es la tendencia a modelar los estímulos en términos de relaciones figura - fondo. La percepción, es el resultado de la interacción de estos dos estímulos: figura y fondo.

Cada característica de la figura evocaría una sensación particular en el cerebro, como el valor de cada elemento simple se modifica por los que le rodean, ningún elemento puede presentar una constancia fija e invariable. Las esculturas de Rodin que se exhibieron en exterior (Centro Histórico de la Ciudad de México 2006) son un ejemplo de esto, producen una sensación distinta de día que de noche, en un día soleado o nublado. En una figura no solo influye el fondo sino muchos otros estímulos sensoriales.



JUAN GRIS VIOLIN AND GUITAR 1913

En esta pintura es difícil expresar dónde termina la figura y dónde empieza el fondo. Se disuelven una con el otro.

La percepción se rige por sistemas de agrupación que permiten apreciar la totalidad del estímulo: un aria de ópera, por ejemplo, no se percibe en tracks, no oímos una suma de sonidos aislados, se agrupan en una impresión totalizada.

El organismo como un todo forma las percepciones mediante la coordinación y la integración. El factor principal para la percepción de tres dimensiones es nuestra visión binocular.

Muchas son las teorías de la percepción, cada una ha dejado su huella y ha lanzado una luz sobre el entendimiento de los procesos perceptivos: Gibson sostiene que la información ambiental no se construye internamente a partir de las sensaciones que se reciben del entorno, sino que uno percibe directamente el significado del patrón de estimulación ambiental.

Para Ames la persona ejerce un rol activo en el proceso perceptivo y esta participación es, a la vez, dinámica y creativa. La persona percibe el entorno e interpreta en función de los principios adquiridos a lo largo de su experiencia ambiental. Cuando aparece algún conflicto perceptivo, que contradice la experiencia perceptiva, la persona “dialoga” con el entorno y reajusta su experiencia ambiental. El mundo que percibimos es un mundo creado por nosotros mismos a través de nuestras experiencias y transacción ambiental, y es un mundo que refleja nuestras expectativas, necesidades y objetivos particulares, o sea, nuestra manera de ser y de estar en el mundo.⁴⁸

Las teorías de Gibson y Ames son antagónicas y representan una disyuntiva filosófica

⁴⁸ Cfr. Ames y Gibson <http://www.ub.es/dppss/psicamb/2231.htm>

que es difícil desmembrar: ¿El mundo que percibimos es tal como aparece ante nosotros o es creado por nosotros mismos a través de nuestras experiencias y expectativas? Sobre este tópico la teoría de la Gestalt plantea el concepto de la correspondencia. El mundo es una unidad. Lo que ocurre fuera ocurre también dentro. Los procesos mentales que acaecen en nuestro cerebro corresponden a los fenómenos físicos del mundo inmediato.

La percepción funciona con arreglo a ciertos principios que rigen todos los objetos que vemos. La teoría de la Gestalt sostiene que por lo menos estos principios son “verdaderos” e independientes de nuestra interpretación. La Gestalt plantea que: no hay una correspondencia puntual entre estímulos y respuestas, elemento a elemento, la única correspondencia que hay es de configuración o forma. El campo dinámico de la estructura (Gestalt) de los estímulos es correspondida por un campo dinámico de la estructura de la respuesta.

La teoría de la Gestalt presenta de una manera integral los procesos perceptivos, si bien la percepción se crea por mecanismos cerebrales, también influyen los principios que rigen al mundo visible y auditivo, la relación con estos principios es objetiva.

“Cualquier acontecimiento visual es una forma con contenido, pero el contenido está intensamente influido por la significancia de las partes constituyentes, como el color, el tono, la textura, la dimensión, la proporción y sus relaciones compositivas con el significado.”⁴⁹

49 DONDIS, Andrea,
p.27

La teoría de la Gestalt señala que la percepción no solo se trata de un factor de conocimiento sino que se basa también en funciones cerebrales de agrupamiento y organización. Aunque la percepción es individual y es influida por el grado de conocimiento, experiencia y cultura hay una parte de ésta que es privativa de los objetos y que no depende de interpretaciones individuales.

La percepción no consiste en la suma estática de cierto número de sensaciones, sino en una cualidad que es resultado de interacciones dinámicas.

1.5.2. El influjo del alfabeto fonético en la percepción

La tipografía ha alterado las percepciones humanas, origina nuevos modos de percepción. Siendo la tipografía uno de los primeros artífices de la producción en masa se vuelve un medio para destribalizar al hombre, como menciona Mc Luhan, hace que el ojo tome mas importancia que el oído, el hombre alfabetizado se convierte en un ser visual que esta acostumbrado al consumo de imágenes tipográficas. El conocimiento del alfabeto afecta la fisiología como a la vida psíquica del hombre. El alfabeto fonético, que traslada los sonidos a un código visual, transformó las experiencias perceptivas del hombre, ningún sistema pictográfico, ideográfico o jeroglífico lo había hecho de esta forma.

La invención del alfabeto fonético no sólo representa un parteaguas en la historia de la humanidad, también el hombre mismo cambió y su manera de percibir el mundo. Incluso en la percepción de imágenes fotográficas o cinematográficas el hombre que no se encuentra bajo el influjo de la “civilización” carece de algunas cualidades de percepción visual pero, por otro lado, logra absorber información que para otros pasa inadvertida. Este argumento se ejemplifica con el siguiente caso: en una comunidad africana a un inspector de sanidad se le ocurre hacer una película con el fin de evacuar el agua estancada. La historia sucede en un hogar ordinario de una aldea africana primitiva. La película se proyectó a varios originarios de la aldea (aproximadamente 30 personas), al final de la proyección se les preguntó sobre lo que habían visto, todas las respuestas coincidieron en que habían visto un pollo.

Wilson, el realizador, revisó la película fotograma por fotograma y descubrió que efectivamente había un pollo que pasaba en segundo plano en la parte inferior del cuadro durante unos segundos, un pollo que jamás había visto Wilson. Esto llevó a la siguiente conclusión: en primer lugar los nativos no habían seguido la trama de la película, no habían visto ningún encuadre en su conjunto, sino que habían inspeccionado en busca de detalles, en otros estudios se comprobó que los espectadores no aceptaban que los personajes salieran de cuadro, debían salir de una forma natural como doblar la esquina, tampoco aceptaban el movimiento de cámara, la aproximación a los personajes. Cuando se les ofreció una foto comenzaron a inspeccionarla, como hace el disco explorador de una cámara de televisión.⁵⁰

El público acostumbrado a las películas, enfoca su mirada en un punto un poco más adelantado a la pantalla plana, de modo que capta todo el encuadre. El conocimiento del alfabeto da a las personas el poder de enfocar la mirada un poco por delante de cualquier imagen, de modo que la captan en su totalidad a un golpe de vista. Las personas analfabetas no han adquirido este hábito y no miran los objetos a nuestro modo.⁵¹

Así la visión es una cosa para los pueblos analfabetas y otra para los que no lo son. La percepción de las letras se da en un amplio número de unidades, de tal manera que las palabras se perciben como bloques y no como elementos aislados. El proceso de percepción se vuelve cada vez más eficaz, intervienen directamente la coordinación binocular los movimientos rítmicos, y regulares del ojo. De esta forma la lectura no es una suma de elementos sino una fusión donde las unidades se agrupan para formar las palabras.

En la lectura de un texto no captamos las letras una tras otra, las percibimos por bloques de sílabas o incluso de frases, se perciben totalidades. En una corta exposición podemos percibir fácilmente una frase, pero no varias letras inconexas. Las palabras se perciben como módulos

⁵⁰ Cfr. MC LUHAN, La galaxia de Gutenberg, p.51-52

⁵¹ *Ibid.*, p.52

que fácilmente podemos identificar y que también son susceptibles de ser dotadas de valores abstractos o tangibles, la tipografía expresiva es un ejemplo de la fuerza que se le puede conceder a un texto, a una palabra, a una letra.

El poder formador de la mente humana
 Surge una investigación llevada a cabo en la Universidad
 de Cambridge, no importa en qué orden aparecieran las letras
 de una palabra; lo único importante es que la primera y la
 última de las letras que la componen estén en la posición
 correcta. Las demás letras pueden estar totalmente
 desordenadas sin causar con ello ningún problema. Ello
 se debe a que la mente humana no lee cada letra por
 separado, sino la palabra en su conjunto.⁵²

52 WOOLMAN, Matt,
Tipografía
 en Movimiento,
 p.7

Tipografía
Diseño Gráfico y
Audiovisual

CAPÍTULO

2

0

Tipografía, Diseño Gráfico y Audiovisual
Tipografía, Diseño Gráfico y Audiovisual
Tipografía, Diseño Gráfico y Audiovisual
Tipografía, Diseño Gráfico y Audiovisual

2.1 ORIGEN Y REFERENTES HISTÓRICOS DE LA TIPOGRAFÍA

2.1.1 La letra y el punto

...”letra a letra dibujando las tres colinas de la *m* manuscrita, el lazo flojo de la *e* como brazos reposando, el profundo lecho del río que en la letra *u* se excava, y luego el asombro o el grito de la *a* sobre ahora las ondas marinas de la otra *m*, la *o* que solo puede ser este único y nuestro sol, y en fin la *r* hecha casa, o cobertizo, o dosel. Y luego transformar todo este dibujo en un único hilo trémulo, una señal de sismógrafo, porque los miembros se erizan y chocan, mar blanco de la página, toalla luminosa o sábana tendida. Mi amor, dijiste, y yo lo dije, abriéndote mi puerta toda, y entraste.”⁵³

⁵³ SARAMAGO, José,
Manual de pintura y
caligrafía, p.292

En el capítulo anterior hicimos un estudio general de la escritura. Si bien encontramos una aproximación a su origen, nuestra tesis se ha basado en el nacimiento de una expresión gráfica exclusiva del hombre que a lo largo del tiempo se bifurcó para crear dos lenguajes que parecieran de distinta naturaleza pero que comparten la misma raíz: el dibujo y la escritura. La letra, dentro de la escritura alfabética, es la unidad mínima de la que se parte hacia la formación de palabras y con éstas a la conformación de la escritura.

“La letra esta unidad sígnica irreducible de la escritura alfabética; esta partícula visual mínima de la gráfica de la

palabra, convierte el sonido breve de la voz humana [...] en un trazo visible que permanecerá sobre la superficie de su soporte físico”⁵⁴

En lo que se refiere a la expresión pictórica, el punto es el elemento primario, una entidad minúscula e irreducible, del cual nace el trazo y con éste el dibujo. El punto, señala Kandinsky, “puede determinarse como la mínima forma elemental, resultando, claro está, insuficiente su expresión. Se hace difícil señalar límites precisos para la idea de mínima forma”⁵⁵ “El punto es como un mundo pequeñito [...] es el elemento primario del arte pictórico y especialmente de toda obra gráfica.”⁵⁶

El estudio que hace Kandinsky sobre las relaciones del punto sobre el plano y las propiedades humanas del primero es digno de ser estudiado. Tanto la letra como el punto son componentes fundamentales para la creación de mensajes dentro del diseño gráfico, en cualquiera que sea su soporte, pero estos elementos además de cumplir con su tarea de comunicación concreta, también demandan su fase artística que es ampliamente explotable. “Un punto puede bastar para construir una obra de arte.”⁵⁷

En el terreno digital tenemos un elemento primario: el píxel

“Si en algunas composiciones pictóricas y gráficas del siglo XX, el punto ha sido el marco de retorno al origen creativo del hombre prehistórico, curiosamente, encontramos que esta teoría toma más peso si observamos las nuevas tecnologías infográficas, donde el punto o píxel resulta más válido que nunca a partir de la década de los años 60 con el tratamiento informático. Recordemos que las creaciones infográficas están fundadas sobre los conceptos de Imagen Digital e Imagen Numérica, es decir, una imagen donde su especificidad básica se reduce a los pequeños elementos que la constituyen, llamados pixels. Así cada pequeño punto o píxel es cualificado y cuantificable separadamente en cuanto a color, textura, luminosidad

54 BLANCHARD, Gérard, COSTA, Joan, La letra, p.9

55 KANDINSKY, Wassily, Punto y línea sobre el plano, p.19

56 Ibid., p.23-24

57 Ibid., p.27

y a la localización. La imagen digital se presenta como una matriz de números en filas y columnas en la memoria del ordenador. Los parientes más próximos del pixelismo son las artes visuales desde 1800 y la Animación Fílmica. De hecho, los artistas informatizados descienden directamente del puntillismo. El pixelismo es un movimiento que empezó cuando los ordenadores se usaron por primera vez para crear gráficos. Desde el advenimiento del ordenador personal, el movimiento se ha expandido hasta convertirse en un desarrollo artístico internacional.”⁵⁸

58 SARRIUGARTE,
Iñigo,
Razón y Palabra,
El Punto: Motivo de
Inicio y Conclusión
en el Arte
Número 43 [http://](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n43/isarri.html)
[www.cem.itesm.mx/](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n43/isarri.html)
[dacs/publicaciones/](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n43/isarri.html)
[logos/antiores/n43/](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n43/isarri.html)
[isarri.html](http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n43/isarri.html)

Así tenemos que en la imagen digital ya sea fotografía, fotograma de video o un gráfico, el píxel es el elemento mínimo de la imagen, es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital.

2.1.2 La Tipografía

Más allá de su faceta artística, la tipografía es una de las más elevadas creaciones del hombre. La tipografía es la heredera histórica de la evolución de la letra manual. El esfuerzo por imitar la escritura manuscrita y registrarla en una forma mecánica, fue una ardua tarea que tuvo grandes alcances a nivel cultural, histórico, artístico y social. Desde el nacimiento de la tipografía muchas han sido las definiciones que se le han conferido, en muchos casos sujetas a la época y lugar en las que se dan, pero un punto inamovible es el hecho de que la tipografía es una invención mecánica.

Tipografía: “Es la forma más antigua de impresión. Nació con el invento del tipo móvil de imprenta metálico y móvil fundido a mediados del siglo XV. Procedimiento por el que las superficies de imprenta se construían ensamblando miles de tipos de plomo que llevaban fundida en relieve

una letra o una combinación de éstas con el fin de crear páginas de texto. Se aplicaba entonces tinta a la parte en relieve y se estampaba sobre papel o pergamino.”⁵⁹

59 Ministerio de educación y ciencia, media prensa, glosario <http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/extras/glosariogen.html>

P. Baines y A. Haslam proponen una definición que engloba de una manera más afortunada el significado de la tipografía: “Notación y Organización Mecánica del Lenguaje.”⁶⁰

60 BAINES y HASLAM p.7

Es interesante esta definición ya que hace referencia al lenguaje. El pensamiento abstracto y el lenguaje son elementos inherentes al acto de escribir. Un individuo con la capacidad de ordenar correctamente sus pensamientos es sin duda un individuo que tiene la capacidad de escribir.

Sin otra pretensión, más que aportar una definición más al estudio del lenguaje tipográfico planteamos que:

La tipografía es el vehículo visual del lenguaje oral y del pensamiento. Es la organización visual de la estructura mental, es el artífice que materializa y estimula el pensamiento.

De esta definición llegamos a lo siguiente: La tipografía hace que las ideas se plasmen, sean visibles, pero la comunicación que se soporta en la página impresa requiere que el lector convierta los símbolos tipográficos en pensamiento, esto quiere decir que la tipografía practica dos funciones de vital importancia.

La tipografía cumple funciones específicas dentro de nuestra cultura, una de ellas es guiarnos en un espacio físico mediante la señalización, estamos sumergidos en un mundo tipográfico sin tener siquiera conciencia de ello. Es difícil concebir una sociedad sin formas tipográficas, sin embargo, hay personas que utilizan códigos cromáticos o formales para comprender el mundo y sus señales.

Antes de la invención de la tipografía ya se habían hecho esfuerzos por producir en serie y de una forma más eficaz los libros. La técnica de la xilografía había sido empleada para imprimir ilustraciones que serían acompañadas de textos manuscritos.

El primer libro impreso que registra la historia es un texto de escritura búdica titulado “Sutra de Jingang” esta impresión china es obra del artesano Pi Scheng que en el año 1034 inventa los caracteres móviles hechos a base de barro cocido, esta técnica consistía en grabar en arcilla los caracteres, posteriormente se les sometía al fuego del horno, se ordenaban sobre bandejas de hierro enmarcadas para untarles una mezcla de entintar, una vez que se enfriaba la mezcla se imprimía. Más adelante en 1221 aparecen los caracteres móviles en madera. En 1390 en Corea se fabrican caracteres de imprenta en bronce. En 1445 bajo el imperio de la dinastía Ming aparecen los caracteres de cobre.

Es hasta 1450 que Gutenberg inventa a la vez los caracteres móviles y la prensa creando la imprenta en Europa. Gutenberg es uno de los pioneros en la invención de la tipografía y crea el primer libro impreso en occidente: la Biblia. El principio de Gutenberg consiste en la proyección de tipos y hay que situarlo con respecto a la imitación de la letra llamada Gótica empleada en su época, el pionero de la imprenta tomó como modelo estas letras para fundir sus primeros tipos móviles e imprimir biblias. Gutenberg tenía como oficio la orfebrería y su intención original era imprimir una Biblia lo más parecida a un trabajo manuscrito, su motivación era poder imitar el trabajo de los calígrafos, en los primeros libros se dejaba un espacio para dibujar a mano las letras capitulares e ilustraciones de los textos o márgenes con el propósito de que esos libros impresos pasaran como libros hechos a mano.

Juan Gutenberg inmortalizaría el conocimiento humano y con ello la perennidad de las ideas, alcanzando un sueño antiguo: la transmisión del pensamiento, mediante la cual hoy cualquier persona puede conocer las ideas de los grandes pensadores de la humanidad. Durante milenios este conocimiento fue reservado para los Grandes Iniciados y los que ostentaban el poder sobre las historias y sobre la conciencia de los hombres.

A partir de la invención de la tipografía el proceso de hacer libros se simplificó y lo que antes requería un tiempo extenso de producción, ahora con la invención de los tipos móviles se volvía más accesible. Hay quienes aseguran que la invención de la tipografía es uno de los avances más importantes de la civilización después de la creación de la escritura. Sin duda el haber creado un vehículo mediante el cual la humanidad sería testigo de su propia historia, de su propio conocimiento, es un acontecimiento que merecería una página dorada en el nunca escrito libro de la gratitud humana a sus grandes benefactores.

La imprenta, menciona Gérard Blanchard, “será a la caligrafía lo que la fotografía al dibujo. Una imitación mecanizada del acto manual de trazar: escribir, dibujar o pintar.”⁶¹

61 BLANCHARD,
Gérard, p.39

La tipografía tiene una faceta artística que debe ser apreciada y explotada. Existen libros con un gran sentido estético. Morris, nos aporta la siguiente reflexión acerca de su trabajo: “Comencé a imprimir libros con la esperanza de producir algunos que pudieran tener verdaderas pretensiones de belleza, mientras que al mismo tiempo debían ser de lectura fácil y no cansar la vista, ni turbar el intelecto de los lectores por la excentricidad en las formas de las letras.”⁶²

62 Citado por
LEWIS, John,
Principios Básicos
de Tipografía, p.11

La tipografía es algo más que un vehículo para la transmisión de ideas, a lo largo de la historia los distintos escribas, tipógrafos, copistas, diseñadores han dejado su sello característico en los textos, esta huella distintiva hace de la tipografía un testigo vivo de las corrientes artísticas y una combinación única entre arte y oficio, situándose en un terreno creativo que ha sufrido cambios de acuerdo con las transformaciones culturales y políticas de las sociedades.

Tanto la tipografía como sus soportes han cambiado, existen diseños tipográficos que nunca han tocado la realidad física, están al servicio de los soportes digitales. Los medios audiovisuales hacen uso de la tipografía en todo

momento, por lo tanto también el tiempo de lectura que se le confiere es diferente al de un medio impreso, lo que en un medio impreso se lee una y otra vez, en los medios audiovisuales se lee en una sola exposición, con un tiempo determinado de lectura guiada en muchos casos por el movimiento.

2.1.3 Anatomía de la letra



Arial



Century Gothic



Garamond

Para tener una idea mas clara acerca de la tipografía es necesario conocer sus propiedades formales que nos permiten tener conocimiento de los diseños tipográficos.

La letra esta constituida por trazos generales que determinan las características de cada letra en particular, en su estructura básica encontramos variantes, rasgos diferentes que nos permitan discernir entre un estilo tipográfico y otro.

Cada trazo debe definirse específicamente por su grosor, modulación e inclinación. La posición de las letras no responde a criterios arbitrarios

Dentro del léxico usual en tipografía nos encontramos con que una misma palabra puede utilizarse para denominar cosas diferentes, es difícil que los que estudian tipografía estén de acuerdo en todas las definiciones, sin embargo en la siguiente gráfica encontramos los nombres comunes de su anatomía.



2.1.4 Alfabetos, familias y fuentes

Una vez que se hubo inventado el alfabeto este adoptó formas y estilos particulares en las diferentes culturas o localidades que le fueron imprimiendo sellos distintivos. Evidentemente existieron influencias recíprocas e incluso algunos tipos de letra se derivaron de los ya conocidos. Esta condición dio origen a muchos de los diferentes tipos de letra que hoy conocemos. Los distintos diseños de tipografía son el reflejo de una época en la que surgen. Por ello la evolución en sus diseño responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico ha sido miembro activo en los cambios culturales del hombre. El alfabeto romano, por ejemplo, ha cultivado una importante influencia en el desarrollo tipográfico.

Antes de hacer mención las principales familias y fuentes tipográficas es necesario hurgar en sus definiciones.

P. Baines y A. Haslam proponen las siguientes:

FUENTE: Originalmente una fuente era un conjunto o surtido completo de letras, signos y blancos tipográficos de una clase de tipo determinada, en un tamaño o estilo concretos. Hoy en día también se usa ese término para referirse a un grueso o estilo de un tipo dado.

FAMILIA DE CARACTERES: Conjunto o colección de caracteres de los distintos cuerpos y series –redondo, cursiva, estrecha, ancha, negrita, etc.- que son del mismo estilo han sido obtenidas a partir del mismo diseño básico y llevan el mismo nombre.⁶³

Muchas son las definiciones que se dan a las familias y fuentes tipográficas, algunas coinciden en que la fuente se refiere a la línea de diseño del tipo, a su estructura dominante. Esta estructura puede presentar variables que se apegan siempre a su forma medular, estas variantes integran a una familia tipográfica.

Las fuentes tipográficas has sido clasificadas por muchos estudiosos del tema a lo largo de la historia, la clasificación de los tipos coincidió con la expansión de la producción tipográfica del S.XIX. Los sistemas de clasificación de tipos han sido diversos, no todos comprenden su totalidad ni logran darles nombres intactos ya que éstos pueden cambiar según el país y la época. Es difícil entonces encasillarse en una sola clasificación tipográfica, esto nos orillaría a dejar de lado muchas categorizaciones que también aportan su luz a la investigación de la tipografía, el intento por clasificar los tipos fue en aumento.

Una de las clasificaciones más conocidas es la VOX, creada en los años 50. Una parte de su propuesta fue atribuir nuevos nombres a los grupos ya conocidos a fin de facilitar el dialogo internacional. Su estudio se limitó al análisis de tipos diseñados para la impresión de libros, esto representa una limitación grave para el estudio del diseño tipográfico, un sistema como el VOX ya no soporta la continua creación de diseños, deja de lado tantas fuentes que ya no es eficiente. Cada sistema que nace debe ser un registro de la práctica de su tiempo, en ese sentido el sistema VOX funcionó en su época pero ahora ya no llena las necesidades de la industria tipográfica.

El sistema VOX sería la base para muchos que vendrían más adelante. La Norma Británica (British Standard) divide a la tipografía en nueve categorías de las cuales cuatro es-

tán destinadas a modelos derivados del romano, mientras que una de ellas, graphic, es tan ambigua que parece un comodín en el que puede encajar casi cualquier tipo. Este sistema nace en 1967.

El advenimiento de la tecnología digital significó la caducidad de los sistemas de clasificación basados en el VOX que sólo se centraban en los tipos para diseño editorial. El progreso tecnológico obligó a replantear los sistemas de clasificación, los nuevos tipos obligaron la creación de sus propias categorías. A mediados de los años ochenta y principios de los noventa se crearon las primeras categorías de tipo digital. La digitalización de los tipos puso la producción de éstos al alcance de todo mundo. Una de las compañías tipográficas pioneras en la comercialización y diseño de tipos digitales fueron Emigré Graphics en 1984, a ella siguió FontShop International (FSI) y American FontHaus. En 1991, FontShop uno de los mayores comerciantes de tipos que comprende más de nueve mil fuentes, presentó un sistema innovador que toma en cuenta todas las inspiraciones posibles. Peter Bilak apunta que: según una clasificación hecha por Fontshop, ahora podemos dividir los tipos en las siguientes categorías: tipográfico, geométrico, amórfico, irónico, histórico, inteligente, escrito a mano y destructivo.”⁶⁴

En el año 2001, Catherine Dixon funda un nuevo sistema de clasificación de tipos como parte de su tesis doctoral en el Central Saint Martins College, Londres. Hemos tomado la clasificación Dixon como sistema de apoyo por dos razones fundamentales: la primera se refiere a la claridad con la que Dixon logra catalogar los tipos, más que por una línea cronológica por su descripción física, la segunda tiene que ver con la tendencia a fragmentar la letra, así como en la estructura básica de los mensajes visuales, Dixon propone ocho categorías formales para la descripción de los tipos.

La estructura del sistema Dixon se apoya en tres elementos:

64 BILAK Peter
La tipografía
de los noventa.
Desmitificación
y re-mistificación
/http://www.
unostiposduros.com/

1-Fuentes: “Se entiende por fuentes a las influencias genéricas que inspiran una forma de letra...”

Las fuentes que el sistema Dixon propone son 4 muy generales que comprenden los cinco siglos de diseño tipográfico. 1-Decorativa / pictográfica, 2-Caligráfica, 3-Romana, 4-Vernácula del SXIX.

2-Atributos Formales: Son ocho los atributos formales y todos ellos se refieren a unidades particulares de descripción que aluden al diseño de un tipo de letra. Estos atributos, que describiremos más adelante, son los siguientes:

Construcción, Forma, Proporción, Modulación, Espesor o Grosor, Remates o Trazos Terminales, Caracteres Clave y Decoración.

3-Modelos: El modelo es el resultado de la relación que establece la fuente con los atributos formales.

Dixon propone en su sistema los elementos esenciales para la clasificación de una letra, los atributos formales tienen que ver con su información compositiva.

Construcción: Suelen llamarse trazos cuando la configuración formal de carácter deriva de las formas manuscritas, o elementos. Esas partes componentes pueden ser reunidas o construidas de varias maneras. Construcción continua donde no existen puntos enfáticos o rupturas del trazo.

Forma: Las formas básicas del alfabeto latino son las líneas curvas y las rectas. Para describir las formas componentes de todos los diseños de tipo se puede analizar las variaciones posibles de cada una de estas componentes, curvas y rectas.

Proporciones: Se emplea para describir las dimensiones básicas de la letra y el uso del espacio.

Modulación: El carácter visual de una letra se determina en parte por el espesor y la variedad de línea usados en la forma.

Espesor o grosor: Atributo que describe el grosor de las

formas a través de una fuente de caracteres completa. Algunos tipos cuentan con espesor de color: color claro, medio, negro y otros fino, seminegro o normal, negro.

Remates o trazos terminales (Serif): Variedad de remates y su aplicación

Caracteres clave: Características significativas para diferenciar un tipo de otro: uno o dos pisos, barra oblicua u horizontal, si se apoya en la línea de base o desciende por debajo de la misma, con cola abierta (arco) o cerrada (anillo u ojal), vértice apuntado, recto o cóncavo, sin espuela, espuela horizontal o vertical, cola corta, cola que corta el anillo, cola larga, cola recta, curva o curva con uña.

Decoración: Describe algunos de los motivos y recursos ornamentales comunes que se utilizan para realizar tipos de letra que ya existen. Los motivos son: hueca, perfilada, sombra, invertida, sombreada, de plantilla, decorativa/pictográfica.

La clasificación Dixon hace una aportación importante al estudio tipográfico, éste modelo dista de los modelos de categorización anteriores ya que retoma dos elementos fundamentales: la fuente y los atributos formales. Este sistema no se limita a la evolución gradual de la tipografía, ya que la historia se expande y nos puede llevar por desarrollos tipográficos diversos. Este sistema alude a las fuerzas compositivas de la letra.

Tomando en cuenta los atributos formales propuestos por Dixon para su sistema de clasificación, haremos un breve cotejo entre éstos y las partes que constituyen un mensaje visual, tomando como punto de referencia el estudio que D.A. Dondis hace sobre las técnicas de comunicación visual que se basan en los distintos componentes como elementos básicos de cualquier clase de mensaje visual. “En todos los estímulos visuales y a todos los niveles de inteligencia visual, el significado no sólo reside en los datos representacionales, en la información ambiental, o

65 DONDIS, Andrea,
p.27

en los símbolos incluido el lenguaje, si no también en las fuerzas compositivas que existen o coexisten con la declaración visual fáctica.”⁶⁵

Atendiendo las técnicas visuales que estructuran el trabajo visual y la sustancia del mensaje, los elementos básicos propuestos por A.D. Dondis son:

El punto: Es la unidad más simple e irreducible de la comunicación visual. Cualquier punto posee una gran fuerza visual y de atracción sobre el ojo.

La línea: La línea se puede definir como la secuencia lógica de puntos, cuando los puntos están tan próximos que pierden su individualidad, esta cadena de puntos se convierte en una línea.

El contorno: La línea describe el contorno. Los tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. A partir de estos contornos básicos derivamos mediante combinaciones y variaciones inacabables todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.

Dirección: Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado; horizontal y vertical, triángulo; diagonal, el círculo; la curva

Tono: Se refiere a las intensidades de oscuridad o claridad del objeto visto. Las variaciones de luz, o sea de tono, constituyen el medio en que distinguimos óptimamente la información visual del entorno. El valor tonal es otra forma de describir la luz, gracias a él vemos

Color: El color esta cargado de información y representa una de las experiencias visuales más enriquecedoras que puede tener el hombre. El color es susceptible de tener significados asociativos. Las tres dimensiones del color, matiz, saturación y el brillo son elementos que siempre están presentes.

Textura: Es el elemento visual que involucra al sentido del tacto, sin embargo es posible que la textura no tenga cualidades táctiles sólo ópticas, que es nuestra experiencia en la mayoría de los casos. La textura está relacionada con la composición, con la superficie del material.

Escala: Se refiere a las relaciones de tamaño con el campo visual y a todos los elementos visuales que son susceptibles de modificarse y definirse unos a otros.

Dimensión: La dimensión existe en el mundo real pero la representación volumétrica o dimensional depende también de la ilusión. Una de las herramientas fundamentales de la representación dimensional es la perspectiva, los efectos que ésta produce se pueden intensificar mediante la manipulación tonal del claroscuro.

Movimiento: El movimiento es probablemente una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana. Es un hecho que el movimiento se puede apreciar en un film, en la televisión o en los medios audiovisuales, gracias al fenómeno físico de “persistencia de la visión” pero la insinuación de movimiento en elementos estáticos es difícil de conseguir sobretodo sin distorsionar la realidad. En el movimiento se describen las tensiones y ritmos compositivos de la información visual.

No sólo las técnicas visuales elementales intervienen en el resultado del mensaje, también hay una parte en la que influyen los procesos de la percepción humana “En la confección de mensajes visuales, el significado no estriba sólo en los efectos acumulativos de la disposición de los elementos básicos sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo humano.”⁶⁶

66 Ibid., p.33

Estos elementos son los componentes básicos de la comunicación visual. A. Dondis nos ha dado una guía básica para optimizar la comprensión de cualquier mensaje visual.

La comparación entre los atributos formales de Dixon y las técnicas de comunicación visual de Dondis se debe a que los dos estudios sugieren diseccionar el contenido visual. Dixon hace referencia a los principios básicos de la composición llamándolos atributos formales que aluden a la estructura de la letra, siendo estos de vital importancia en la confección de la tipografía, sobre todo si se pretende hacer una clasificación de los tipos para un sistema. A. Dondis, por su parte, analiza los elementos básicos del mensaje visual, lo que constituye la sustancia de lo que vemos.

2.2 MOVIMIENTO

“los colores son el adorno de los seres inanimados: toda la materia esta coloreada; pero los sonidos anuncian el movimiento, la voz anuncia un ser sensible; sólo los cuerpos animados cantan.”⁶⁷

67 ROUSSEAU,
Cit. por CHION El
Sonido, p.69

El movimiento es producto de las relaciones entre los estímulos sobre la base de un cambio. El movimiento real o aparente puede producir el mismo efecto. La ilusión del movimiento aparente no es un producto de nuestra imaginación, sino de la estructura de los órganos de los sentidos. Para hablar de movimiento es necesario conocer sobre qué bases fisiológicas se presenta. La palabra movimiento, en el mundo del audiovisual, puede que este mal empleada. En los mensajes audiovisuales no existe el movimiento como tal, sino el resultado de un fenómeno físico llamado persistencia de la visión, el cual se explica en el subíndice 2.5

“El movimiento es [...] uno de los elementos esenciales de la relación de identidad entre representación/ objeto, y una de las principales estrategias narrativas para superar a los problemas de interpretación, derivados de la diferencia que existe entre la percepción directa de la realidad referencial y la percepción de las formas audiovisuales que la representan.”⁶⁸

68 RODÍGUEZ,
1998:26, Cit. por
BULCÃO, Armando,
Análisis instrumental
de la imagen en
movimiento: ritmo,
síncresis y atención
visual, p.14

El movimiento constituye una parte fundamental del diseño audiovisual que se vale de leyes de percepción que diluyen los límites entre el objeto y su representación.

“El movimiento es connatural a la imagen que se expresa a través del tiempo. No se puede entender de la misma manera la relación de la imagen con el espacio en una imagen estática que en una en movimiento. Mientras en la primera el tiempo sirve para profundizar la lectura, en la segunda implica transformación. El tiempo de observación frente al tiempo de acción. Significa desplazar objetos e implica el establecimiento de relaciones temporales entre ellos, relaciones que no son estables sino que se modifican y sufren cambios.”⁶⁹

El movimiento que se crea a partir de imágenes estáticas, es una realidad temporal que esta en constante cambio, en un proceso de transformación.

El movimiento se define como “una variación de posición en el tiempo y el espacio”,⁷⁰ en el diseño audiovisual, este proceso se puede referir tanto al movimiento interno de las imágenes grabadas, como a la manipulación de su grabación. La cámara mantiene una relación con el objeto, de esta relación se derivan cualquier cantidad de planos, la cámara puede estar fija o hacer movimientos de acercamiento o alejamiento, de rotación y traslación. Por otra parte el movimiento también se manifiesta en la sucesión de imágenes, en la postproducción se pueden manipular imágenes de tal manera que adquieren un ritmo distinto al de la grabación o filmación, la edición es una parte importante en el discurso audiovisual.

La tecnología audiovisual posibilita distintas técnicas de movimiento, permite manipular los elementos que construyen la organización sincrónica del movimiento visual, tales como la dirección, velocidad, ritmo, etc.

La pantalla bidimensional, esta región luminosa, es el escenario donde acontecen las transformaciones de la imagen. El movimiento en este escenario se presenta básicamente en tres niveles:

69 RÁFOLS Rafael/
COLOMER, Antoni,
Diseño audiovisual,
p.37

70 Ibid., p.37

- 1 -en el desplazamiento de los objetos en la pantalla
- 2- en los movimientos de la cámara en la grabación o filmación
- 3.-en la manipulación del soporte, postproducción

El mensaje audiovisual es el resultado de un proceso de montaje, siendo éste una yuxtaposición de imágenes única y peculiar, derivada de la selección, duración y organización de cada una de sus partes.

El movimiento es uno de los elementos fundamentales en la construcción audiovisual, es un componente básico que mitiga los problemas de interpretación de la realidad, suaviza la división entre la percepción directa de la realidad y las formas audiovisuales que la representan, es decir, favorece la mezcla perceptiva entre el objeto y su representación. Es uno de los factores de implicación obligatoria en el mensaje audiovisual.

Los cuadros secuenciados simultáneamente entran en sincronía, muchas veces, con el sonido. La relación sonido/imagen es un componente esencial en la organización rítmica del momento audiovisual

2.2.1 El ritmo como fenómeno estructural y perceptivo asociado al movimiento

Según Fraisse, la definición platónica de ritmo es “orden en el movimiento.”⁷¹

El ritmo como parte estructural y perceptiva del movimiento ayuda a controlar y medir patrones de flujo óptico, se presenta como una sucesión temporal de elementos, la duración, pausa, orden de sucesión y acentos son rasgos estructurales básicos para describir la organización rítmica de movimiento visual. El ritmo sugiere patrones coheren-

71 FRAISSE, Paul,
Psicología del ritmo,
p.10

tes en las transformaciones visuales. Es importante señalar que la experiencia rítmica por un lado está relacionada con características estructurales del estímulo y por otro, con un fenómeno perceptivo individual.

Wertheimer, uno de los fundadores, junto con Kurt Koffka y Wolfgang Köhler, de la psicología Gestalt, realizó experimentos relativos a la percepción del movimiento, descubrió que iluminando dos líneas cercanas con un intervalo de tiempo suficientemente breve se tenía la sensación de percibir una sola línea en movimiento. A este fenómeno lo bautizó como fenómeno phi. El sistema de percepción humano asimila los estímulos con un grado de organización propia. Las ideas de Wertheimer sentaron las bases de la teoría Gestalt.

“Podemos decir que hay estructura rítmica y, hablando de modo más general, ritmo, desde el momento en que se realicen ciertas organizaciones en armonía con nuestras leyes de percepción.”⁷²

72 Ibid., p.102

Los diferentes patrones de flujo óptico generan el repertorio básico para la organización rítmica de la imagen.

“El ritmo...se refiere a la similitud de velocidad, dirección, parecido formal, etc., entre un número determinado de elementos, de manera que entre ellos se establezcan nexos de unión. Los movimientos parecidos en una pantalla tienden a unirse, aunque provengan de imágenes distintas.”⁷³

73 RÁFOLS y COLOMER, p.37

“El movimiento parece cumplir un papel fundamental en la experiencia perceptiva rítmica del receptor [...] la adopción de una métrica para la descripción del movimiento visual es, por lo tanto un instrumento de análisis de la estructura del ritmo objetivo, una medida para observar la organización rítmica del movimiento de la imagen [...] la adopción de conceptos referenciales simples y útiles a la hora de definir una medida para objetivar el movimiento (tales como la duración, el orden de la sucesión, la acen-

tuación de elementos y la pausa) aportan un importante paso metodológico.”⁷⁴

La sincronía es un instrumento importante en el lenguaje audiovisual. “Si entendemos el ritmo musical como las sensaciones que emanan de la organización de las formas acústicas en el tiempo, y que el movimiento visual supone, también, organizar desplazamientos de formas lumínicas en el tiempo, deduciremos [...] que el instrumento evidente de relación es la sincronía. Es decir, la coincidencia exacta en el tiempo de determinadas formas sonoras con determinadas formas visuales.”⁷⁵

La experiencia audiovisual no se trata de formas que se desplazan en la pantalla acompañadas de sonido, nos remite a la presencia de los propios objetos que son representados, generando sensaciones rítmicas, dinámicas, temporales que nos ofrecen información visual y sonora como un todo coherente que da como resultado un efecto de realidad.

74 BULCÃO,
Armando, p.24

75 RODRÍGUEZ
BRAVO, Á.,
La dimensión
sonora del lenguaje
audiovisual, p.257

2.3 LA DIMENSION SONORA EN EL AUDIOVISUAL

El sonido es un relevante componente de la narrativa audiovisual, que organiza, dirige y guía la atención visual, teniendo una relación directa con la lógica de la percepción humana. Es evidente que la fuerza comunicativa en una imagen televisiva o cinematográfica esta asociada con el respaldo y carácter del sonido, ya que la percepción es integral y no discrimina separadamente las componentes del mensaje audiovisual.

El sonido se define como “efecto de las vibraciones rápidas de los cuerpos recibido por el oído.”⁷⁶

⁷⁶ Diccionario de la lengua española, Larousse 1ª edición

Si esta vibración no es percibida por el oído ¿existe el sonido? Esta es una paradoja que frecuentemente ha causado confusión. Si nadie escucha el sonido de un árbol que cae en el bosque, de acuerdo con la definición del efecto el sonido no existiría, y de acuerdo con la definición de la causa, el sonido sí se produce aunque nadie este ahí para percibirlo. La solución a este acertijo filosófico es que estamos ante de dos ordenes de idea distintos que no son comparables porque están en dos niveles de enfoque antagónicos, así que pueden ser ciertos los dos al mismo tiempo, dependiendo de la definición que se asuma, lo cual deviene en un problema de palabras mas que de hechos. Entonces ¿cuál es la definición de sonido? Michel Chion propone dos definiciones, una física y una filosófica: la física “el sonido es un movimiento organizado de

moléculas, causado por un cuerpo en vibración, en un medio cualquiera, agua, aire, roca”; y la filosófica “el sonido es una sensación, una experiencia sensorial.”⁷⁷

77 CHION, Michel, El Sonido, p.62

Estas dos definiciones son igualmente válidas, sin embargo, existe una tercera definición más afortunada que engloba las dos formas de enunciar el sonido, según Ángel Rodríguez: “El sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire. El origen de un sonido es siempre la vibración de un objeto físico dentro de una gama de frecuencias y amplitudes que es capaz de percibir el oído humano.”⁷⁸

78 RODRÍGUEZ BRAVO, Á., p.45

En el terreno sensorial, como hemos visto en el primer capítulo, la percepción auditiva responde a un largo mecanismo en el que, tanto el estímulo como los procesos cerebrales están involucrados.

Es un hecho que en el lenguaje audiovisual la sonoridad puede modificar la percepción de las imágenes, incluso tiene la virtud de coadyuvar a completar mentalmente una escena, reforzarla o imprimirle cierta emotividad.

“un sonido que oímos en una escena nos lleva a proyectar sobre la imagen, hasta el punto de crear la impresión de que vemos en ésta lo que en realidad <audio vemos>.”⁷⁹ Esto nos da una pista clara de la importancia y el efecto que tiene el sonido sobre la imagen, parece increíble que podamos completar mentalmente una escena gracias a la presencia del sonido hasta el punto en el que aseguremos ver algo que no existe.

79 CHION, Michel, El Sonido, p.278

En una secuencia bélica, las imágenes se suceden a tal velocidad, que no se percibe nada concreto. Podemos escuchar a los caballos tropicar, relinchar y caer, sin embargo, jamás los vemos. La sucesión de hechos es soportada por el sonido, que funge como hilo conductor, mientras

que las imágenes, aisladas del sonido, carecerían de coherencia. Es el sonido lo que les da la estructura lógica.

Por principio “los movimientos visuales son ayudados y puntualizados por medio de puntuaciones sonoras rápidas [...] el sonido es susceptible de puntuar y destacar [...] un trayecto visual particular.”⁸⁰

⁸⁰ CHION, Michel,
La audiovisión, p.22

Es evidente que el sonido influye en forma continua sobre lo que vemos. Pareciera que el espectador común no está muy conciente de la modificación que el sonido imprime a la percepción de la imagen, y suele atribuirle a la imagen todo lo que percibe.

“con audiovisión designamos al tipo de percepción propio del cine y la televisión, [...] en el que la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero en el que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados que, mediante un fenómeno de proyección se atribuye a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella.”⁸¹

⁸¹ CHION, Michel,
El Sonido p.276

Pero hay otra forma de agrupar la imagen y el sonido, Chion propone también una corriente a la cual define como visuaudición. Con este término se refiere a una variante audiovisual, en donde el sonido es el objeto de atención y la información visual es el valor agregado a ésta.

En el caso de la ópera, si limitamos nuestra atención en la orquesta, vemos que el director con sus movimientos exagerados o discretos nos previene de sonidos, la visión de un movimiento energético nos hará escuchar un sonido mas potente, la imagen que vemos nos proporciona información sobre lo que escucharemos segundos después, incluso sobre lo que veremos.

Un recurso fácil, ampliamente probado por los productores de espectáculos musicales, es llenar las carencias artísticas

de muchos cantantes con llamativas coreografías y escenografías, pretendiendo que el objeto de atención no sea el sonido únicamente, sino también la imagen, provocando una engañosa sensación de calidad artística.

“Si el sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como éste resonaría en la oscuridad. Sin embargo, a través de esta doble ida-y-vuelta, la pantalla sigue siendo el principal soporte de esta percepción. El sonido transformado por la imagen sobre la que influye, proyecta finalmente sobre ésta el producto de sus influencias mutuas.”⁸²

82 CHION, Michel,
La Audiovisión, p.31

El sonido modifica la percepción que tenemos sobre la imagen y viceversa. En el cine y en la televisión es mas frecuente que el sonido sea el valor que se suma a la imagen, será por qué el cine es el arte de la imagen y surgió separada del sonido, o quizás porque el impacto de recibir imágenes en movimiento, haciendo una perfecta imitación de la realidad, fue tan deslumbrante que se le toma como valor principal.

La teoría de Ángel Rodríguez sobre la superioridad de la visión es la siguiente: “Desde la prehistoria, el hombre ha sido capaz de desarrollar técnicas de dibujo que le permitían fijar en mayor o menor grado las sensaciones producidas por el sentido de la vista. En cambio, la capacidad para fijar sonidos no aparece hasta la invención de la escritura, es decir, mucho más tardíamente. Aún así, la escritura se limita solo a fijar las sensaciones sonoras vinculadas a la lengua, pero resulta un instrumento limitadísimo para fijar otro tipo de sonidos. [...] Todo esto ha hecho avanzar el conocimiento sobre la percepción y la narrativa visual mucho más rápidamente que el conocimiento sobre la narración sonora.”⁸³

83 RODRÍGUEZ
BRAVO Á., p.219

El sonido (cine) y audio (video), protagonizan un papel

distinto en los medios audiovisuales, y representan una de las grandes diferencias dentro de los lenguajes cinematográfico y televisivo. En el cine, el sonido ocupa un territorio más amplio, hay momentos sonoros cargados de emotividad, la imagen puede ser percibida de forma instantánea pero el sonido es una sucesión de golpes y pausas, intensidades, silencios y ritmos que requieren un tiempo para apreciarse. Por eso en el cine, donde los espacios de tiempo son más extensos que en la televisión, se tienen tantos momentos gloriosos logrados por el sonido. El sonido tiene la capacidad de anclarnos profundamente con una emoción, tal vez por que actúa a niveles más inconscientes que la imagen, aunque pareciera que tenemos más control o somos más conscientes sobre lo que vemos que sobre lo que oímos.

Es un hecho que la diferencia crucial entre el arte del cine y el video, es el terreno que se confiere al sonido en cada uno de estas expresiones.

Una aportación fundamental del sonido sobre la imagen es la sincronía de la voz humana. En el momento en que se escuchan de voz del personaje, sus reflexiones, anhelos y miedos, nuestra percepción como espectadores es semejante a la que tendríamos al escuchar a un ser humano fuera de pantalla. El sonido sincrónico vino a perfeccionar el arte de la imagen que ya era deslumbrante. El sonido consiguió pulir la imitación del tiempo y la realidad, haciendo del cine un arte único, capaz de inventar una ilusión audiovisual.

La voz es un instrumento persuasivo fundamental en los mensajes audiovisuales. La voz ofrece mucha información acerca de la personalidad y los estados emocionales.

Según Kapferer, los detalles de la publicidad audiovisual que más seducen al niño son: el timbre de la voz, la presencia de animales, la voz de otro niño, la sincronía imagen-sonido, y al parecer, el niño decodifica el mensaje por el tono antes de haber adquirido un repertorio lingüístico,

es decir, interpreta una frase en función de sus elementos sonoros y no de las palabras. Y es precisamente esta seducción que muestra el niño por el slogan, basado en el simple placer auditivo cuando se puede producir el efecto persuasivo: porque los eslóganes publicitarios son memorizados y repetidos por placer por el niño, y esto puede llevar a comportamientos de desear apropiarse del objeto, de tenerlo, de consumirlo.⁸⁴

Es decir, que el locutor no sólo transmite información con las palabras, sino con la voz misma.

Dentro de la banda sonora (cine) o pista de audio (video), el sonido puede ocupar varios niveles, ninguno es más importante que otro, conviven y se complementan dentro de la proyección audiovisual.

“La banda sonora [...] se erige como una forma constructiva más de la historia. De manera que en el relato audiovisual ahora se entremezclan la imagen visual y la imagen sonora incesantemente. [...] tanto la dimensión visual como la dimensión sonora, cuando interactúan en una misma sustancia expresiva, y sin ser una la menoscabadora de la otra, son las responsables, así del sentido como de la significación del relato audiovisual.”⁸⁵

84 MONTOYA VILAR, Norminanda, El papel de la voz en la publicidad audiovisual dirigida a los niños, <http://www.ehu.es/zer/zer4/normi7.html>

85 PEÑA TIMÓN, Vicente, Narración Audiovisual, p.71

2.3.1 La voz humana

La voz regula y controla el flujo de la película, se refiere a los sonidos emitidos por la voz de los personajes y puede tratarse de dos maneras:

La primera: los diálogos que sostienen los personajes de la escena y que están sincronizados con su imagen, en este caso podemos visualizar la fuente material del sonido, es localizable.

La segunda: la voz es Acusmática (que se oye sin ver la

causa originaria del sonido), llamada voz en *off*, cuando la fuente del sonido esta fuera del campo visual que se nos muestra. La voz en *off* estrictamente se refiere al sonido que se encuentra fuera del plano visual pero hay diferentes niveles de la voz acústica, la voz que pertenece a la realidad que la imagen evoca, o la voz que es ajena a la situación puntualmente evocada por la imagen, tal es el caso de las voces que narran o comentan un hecho.

Existen varios niveles de voz *off*, cabe mencionar que hay una diferencia significativa entre una voz que sale de la conciencia del personaje visible en el plano, de la que emite un radio en la escena o de la de un personaje que habla de espaldas a nosotros.

El doblaje, es otra posibilidad sonora capaz de crear personajes que solo existen en el universo audiovisual. Mezcla la expresión gestual con la expresión oral y sonora que tienen origen en distintas fuentes, llegando al grado de crear personajes mágicos, animales que hablan, etc.

2.3.2 El sonido ambiente

Es el que envuelve a una escena, contribuye a situar al espectador en un lugar específico fortaleciendo la sensación de realismo, este sonido existe de manera discreta, no provoca la necesidad de visualizar su fuente, sin embargo el espectador sabe cual es, ocurren en el tiempo real de la escena. El sonido ambiente contribuye con la imagen a exaltar su realismo en el sentido estricto de lo que ésta evoca. El sonido de coches, pájaros, niños en el parque son ejemplos comunes de sonido ambiente. Estos efectos sonoros dan como resultado la sensación de realismo.

2.3.3 La música

La música dentro del lenguaje audiovisual juega un papel único, puede o no estar sujeta a barreras de tiempo y espacio, se mezcla con la imagen y enriquece la escena. La música dentro del lenguaje audiovisual puede ser clasificada como diagética y no diagética.

La música diagética o música de pantalla es aquella que emana de la escena audiovisual, esta situada en el lugar y tiempo de la acción, la fuente es localizable, puede ser un radio o un instrumentista.

La música no diagética es la que acompaña a la imagen desde fuera, desde una posición en *off*, esta situada fuera del lugar y tiempo de la acción, actúa como la música de foso en la ópera, que en este caso la orquesta acompaña perfectamente a la escena y a los cantantes pero no emana de la acción de los personajes.

La música no diagética no debe ser situada en relación con la realidad de la acción, ni con una noción del tiempo real o cronológico. La música no diagética permite a la narración audiovisual flexibilizar el espacio y el tiempo. Este tipo de uso no realista de la música es utilizado también para narrar los estados emocionales de los personajes, para prevenir una acción dando sensación de tensión en un momento determinado de la historia, etc.

Existen casos en los que la música juega un papel mixto, la música pasa de ser diagética a no diagética y viceversa, un ejemplo claro lo tenemos en la cinta *Boda Real*, en una secuencia Fred Aster inicia su danza creando sonidos con su cuerpo, chasquidos, palmas, zapatos, poco después se le suma toda una orquesta que lo acompaña, la música que escuchamos ya no pertenece a la acción que vemos, el sonido que emanaba del tiempo y lugar de la acción se

sustituyó por la música que vino de fuera, no tenemos la visión de su causa.

Otro ejemplo de esto lo debemos a las películas mexicanas de la época de oro en las que repetidamente un personaje interpretaba una canción y poco después se le sumaba una orquesta que estaba fuera de la escena, este acompañamiento ya pertenecía a la música acusmática o no diegética.

Lo contrario ocurre en algunas películas donde escuchamos que la música esta fuera del tiempo de la acción y queda reabsorbida por una música diegética emitida por un objeto localizado, puntualizado como un radio.

2.3.4 El ruido

Es un elemento que habita en la sustancia sonora de la vida, al sustraerlo e imprimirlo sobre la imagen como ruido incidental o complementario, la imagen toma otra dimensión, es enriquecida y es percibida de otra manera gracias a que esta detalladamente impregnada de estos ruidos naturales. La fuerza que el ruido puede tener por sí mismo y el carácter que aporta a la imagen son sorprendentes, el cine es un generador de sensaciones que despiertan los canales sonoro y visual.

El ruido puede ser un arte en sí mismo, los futuristas, en su manifiesto “El arte de los ruidos” mencionan que los ruidos del entorno pueden hacer una obra de arte sonora, el ruido de las maquinas es parte de la cultura del hombre moderno, así que los ruidos no le son ajenos y no son limitados como los instrumentos musicales.⁸⁶ “Los sonidos-ruido tienen una variedad infinita “Beethoven y Wagner nos han trastornado los nervios y el corazón durante muchos años. Ahora estamos saciados de ellas y disfrutamos mucho más combinando idealmente los ruidos de tren, de motores de explosión, de carrozas y de

86 Cfr., El arte de los ruidos. Manifiesto Futurista, 1913 <http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>

muchedumbres vociferantes, que volviendo a escuchar, por ejemplo, la “Heróica” o la “Pastoral.”⁸⁷

El sonido ocupa un territorio único dentro del lenguaje audiovisual, modifica la percepción que el espectador tiene sobre una escena, una secuencia o sobre la película entera, no es en vano que existan diseñadores de sonido, sobre todo en el cine, que hacen de la banda sonora una pieza artística que se inscribe sobre la imagen.

Es importante que no se entienda al sonido como “valor añadido” de la imagen, como suele llamarlo Chion: “por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada.”⁸⁸

La propuesta de Rodríguez es mucho más radical: “En el contexto del lenguaje audiovisual, el sonido no enriquece la imagen sino que modifica la percepción global del receptor. El audio no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, sino que actúa como ella y a la vez que ella.”⁸⁹ dejando claro que el papel del sonido no es el de acompañar la imagen.

El papel del sonido en el discurso audiovisual es fundamental, el audio actúa de tres formas bien definidas como lo expresa Rodríguez Bravo:

1 -Transmite con gran precisión sensaciones espaciales.

El oído tiene la capacidad de identificar formas y volúmenes espaciales reconociendo las reflexiones del sonido y su envolvente espectral.

2 -Conduce la interpretación del conjunto audiovisual.

El poder narrativo del audio unifica y da coherencia al discurso audiovisual. Mediante la simbiosis imagen-sonido se configura un mensaje nuevo, distinto del que transmitiría aisladamente cada uno de sus componentes.

3 -Organiza narrativamente el flujo del discurso audiovisual

87 El arte de los ruidos. Manifiesto Futurista, 1913
<http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html>

88 CHION, Michel,
La audiovisión, p.16

89 RODRÍGUEZ
BRAVO Á., p.221

⁹⁰ Cfr, RODRÍGUEZ
BRAVO Á., p.222

El sonido funciona como organizador de la secuencia audiovisual dando coherencia perceptiva.⁹⁰

En el lenguaje televisivo el trabajo de audio es muy distinto que en el terreno cinematográfico, los tiempos de producción no permiten contemplar extensivamente este trabajo, pero algunos proyectos consideran al audio como parte de los tiempos de realización, haciendo de la pista de audio una pieza mucho más completa y enriquecida. En estos casos se diseña el audio con la misma seriedad que la imagen y se vuelve un trabajo trascendente y valioso, un modo de hacer televisión que difícilmente vemos en pantalla, pero cuando ocurre es un agrado degustarlo y saber que se hace televisión de calidad respetando la inteligencia y sensibilidad del espectador, concediéndole la capacidad de comprender y diferenciar la calidad del discurso televisivo. La información sonora y visual se debe trabajar como un todo unívoco y coherente.

2.4 ESPACIO Y TIEMPO EN LA IMAGEN Y EL SONIDO

Los colores están en el espacio, los sonidos en el tiempo

El canal visual y auditivo son por igual elementales dentro de la vida sensorial humana, aunque en general se les confieran categorías distintas, los dos afectan al mundo sensible, si bien tienen territorios muy puntuales no siempre se puede hacer una diferencia tan formal dentro del lenguaje audiovisual. Hay sensaciones de alguna forma privativas del ojo como la percepción del color y del oído como la percepción de los intervalos de tiempo, pero estos dos canales no se excluyen mutuamente, tienen la particularidad de complementarse recíprocamente, haciendo del discurso audiovisual un lenguaje único capaz de dotar a la sensibilidad humana de efectos emocionales rítmicos, temporales, espaciales, dinámicos.

Sin duda la forma en la que percibimos la imagen y el sonido es diferente, aunque en los medios audiovisuales se complementan y crean una percepción única de las cosas, a nivel cerebral se recibe de distinta manera. La onda sonora se propaga a una velocidad aproximada de 340 metros por segundo, no importando cual sea su intensidad. La luz viaja a una velocidad de 300000 mil kilómetros por segundo, esto quiere decir que la luz es un millón de veces más rápida. Además el sonido esta sujeto a pequeñas variaciones, necesita para viajar un medio elástico como el agua, el aire o un metal y por esta razón

no puede propagarse en el vacío, mientras que la luz es una radiación electromagnética que puede transmitirse aún en el espacio. A los rayos luminosos corresponden ondas sonoras.

Podemos ver las estrellas, pero jamás podremos escuchar los estruendos de la combustión solar.

“El punto de apoyo fundamental de las argumentaciones que relegan el sonido a una segunda categoría respecto a la audición [visión], suele tener una base fisiológica puramente numérica. Es cierto que el nervio auditivo esta constituido por unas 30000 fibras, mientras que el nervio óptico lo constituyen 1000000 de fibras (véase Lieury, 1992). Si nos fiamos exclusivamente de este dato podríamos deducir que el oído envía al cerebro solo un 30% de la información que es capaz de enviar el ojo.”⁹¹

⁹¹ RODRÍGUEZ BRAVO, Á., p.220

Es verdad, fiarnos de este dato sería limitarnos y segur confiriéndole a la vista la supremacía de la que goza. Como menciona Rodríguez Bravo, el ojo humano descansa aproximadamente una tercera parte de su vida (sueño) mientras que el oído pertenece activo en todo momento, especialmente en las horas de sueño en las que envía constantemente información al cerebro. Otra de las funciones de la audición es indicar la presencia de estímulos en zonas que no son cubiertas por la visión. El oído cubre los 360 grados del entorno humano, la vista solo cubre 180 grados y depende de muchos factores como la luz o la postura del receptor. A partir de los estímulos sonoros que son captados en toda esta zona a la que no tiene acceso la visión, es el sentido de la vista moviendo el cuerpo, abriendo los ojos, iluminando un espacio. El doblaje es una muestra de lo fácil que es engañar al ojo desde el oído.⁹²

⁹² Cfr. RODRÍGUEZ BRAVO, Á., p.220

“Con respecto a la expresión de formas, la música puede producir frutos inalcanzables para la pintura, pero no posee algunos atributos de esta última. Por ejemplo, la

música utiliza el tiempo, la dimensión temporal. La pintura, en cambio, no tiene esta posibilidad, pero puede exponer todo el contenido de la obra en un mismo segundo, cosa que para la música es imposible...”⁹³

93 KANDINSKY, So-
bre lo espiritual en
el arte /Cáp.3 La
Pirámide p.38-39

La imagen y el sonido tienen rangos determinados en los que se pueden percibir óptimamente los estímulos provenientes de ellos.

Los colores destellantes de los videojuegos pueden ser muy agresivos para la percepción visual, si bien solo tienen una duración en fracciones de segundo, ese lapso es suficiente para deslumbrar a la retina, sobre todo si es percibida por personas sensibles a la luz. Los colores que están en cierto rango de luminosidad nos pueden afectar de maneras insospechadas.

En televisión son los vectorscopios los que regulan las ondas luminosas del color, de manera que la señal que sale al aire sea confiable para los espectadores, el blanco, por ejemplo, no deben utilizarse al cien por ciento siempre se emplea del 95 al 98 % de opacidad.

Algo parecido ocurre con el sonido, el oído oye mucho mejor si el rango de Hz es comprendido de 800 a 4000 unidades, esta es una zona media que no está en los extremos de lo grave y lo agudo. La audición se facilita si el volumen es moderado.

2.4.1 La temporalidad del sonido

El oído humano es un laberinto complejo, tiene la propiedad de ser un órgano externo y a la vez interno, su naturaleza le permite favorecer las frecuencias comprendidas en la zona del habla, es capaz de registrar solo un rango definido de frecuencias, dependiendo de unos vellos localizados en las espirales de las trompas de Eustaquio. Algu-

nos animales y muchos aparatos son capaces de registrar vibraciones reales, pero imperceptibles para la anatomía humana.

La propagación del sonido es comparable a una onda sobre una superficie de agua en la que acaba de caer una piedra, tiende a extinguirse, y su propagación se da en todas direcciones y se va debilitando proporcionalmente a la distancia recorrida.

El sonido tiende a extinguirse con el alejamiento, pero puede escalar su intensidad, ésta puede tener un rango mas alto que el de la intensidad luminosa, es por eso que podemos distinguir fácilmente los sonidos, esto depende de la fortaleza de cada uno, un sonido puede ser sofocado por otro, esta es una característica propia del sonido.

“Nos resulta imposible realizar un zoom sobre un sonido cuando otros resuenan simultáneamente a una potencia demasiado cercana.....para lo sonoro, la forma fuerte, la forma emergente, es uno de los únicos medios de hacer que un sonido se distinga entre los demás.”⁹⁴

⁹⁴ CHION, M.,
El Sonido, p.71

El sonido es un elemento que pertenece a la dimensión del tiempo, no se le puede atrapar, no lo podemos encerrar, es imposible detenerlo y fragmentarlo, se expande. El sonido se esparce como un vapor imposible de apresar, no es localizable, aunque puede tener una fuente puntual, ese origen es el fenómeno objetivo de la causa no es la sensación sonora en si misma. El sonido no se puede fragmentar no tiene como la imagen una unidad mínima, en el caso de la secuencia de imagen es el fotograma o el *frame*, si vemos un fotograma podemos hacer una lectura visual de la imagen, el sonido no opera del mismo modo, en el caso de que pudiéramos extraer un punto aislado del desarrollo sonoro éste se extinguirá casi al momento de nacer y por otro lado se alejaría mucho de lo que nos ofrece una secuencia sonora.

M. Chion hace un gran tratado acerca del sonido, y menciona que al ser el sonido un fenómeno absolutamente

temporal no tiene un marco de soporte, no existe banda sonora, a diferencia de la imagen que en todo momento es soportada por un marco, afirma que para el sonido “no hay ni marco ni continente preexistente: pueden añadirse, además, tantos sonidos como se quiera simultáneamente, unos a otros, hasta el infinito, sin encontrar límites.”⁹⁵

95 CHION, M., La audiovisión p.70

“Si puede hablarse de una escena audiovisual, hay que afirmar entonces que esta escena esta delimitada, estructurada, por los bordes del marco visual. El sonido en el cine es lo contenido o lo incontenido de una imagen: no hay lugar de los sonidos, ni escena sonora preexistente ya en la banda sonora; no hay por tanto, banda sonora.”⁹⁶

96 *Ibid.*, p.71

Rodríguez Bravo tiene una postura interesante en cuanto a la temporalidad del sonido, para él existe un “espacio sonoro” donde el oído también tiene la gran capacidad de “identificar formas y volúmenes espaciales reconociendo las reflexiones del sonido y su envolvente espectral [...] la radio y el cine sonoro han utilizado profusamente esa capacidad auditiva para introducir acústicamente al espectador en cuevas, criptas, pozos y salones palaciegos.”⁹⁷

97 RODRÍGUEZ BRAVO, Á., p.222

El espacio sonoro se define como: “la percepción volumétrica que surge en la mente de un receptor, a medida que va procesando sincrónicamente todas las forma sonoras relacionadas con el espacio. Estas formas sonoras llegan regularmente al oyente como parte de la información acústica que recibe su sistema auditivo”⁹⁸

98 *Ibid.*, p.227

El sonido tiene la capacidad de atravesar obstáculos, podemos percibirlo en la oscuridad, llega a nosotros sin ayuda de la vista, es la intensidad de la fuente emisora la que decide sobre el poder del oído, no tan fácilmente se puede proteger al oído de un sonido porque jamás lo podremos cerrar como los ojos. Algunas especies animales como los felinos tienen la capacidad de dar movimiento a sus orejas con el objetivo de aislar y localizar ciertos sonidos que les permiten detectar, entre otras cosas, el peligro. La localización espacial para ellos se vuelve un

mecanismo de defensa que puede operar como un movimiento ocular.

La reconstrucción auditiva del espacio es un mecanismo perceptivo que actúa complementando las informaciones espaciales que nos da el sentido de la vista. El espacio sonoro puede ser un instrumento de gran utilidad en el contexto de narración audiovisual.

El Surround y el Dolby-Stereo, por ejemplo, son técnicas sonoras que permiten que el cine le de cada vez más importancia a la construcción de espacios sonoros, a sus detalles y a su exactitud acústica.

El sonido encuentra su morada en las dimensiones del tiempo, si bien la temporalidad del sonido es evidente por sus propiedades, también éste juega un papel muy importante en la creación de espacios, pero es el espacio, generalmente, un terreno conferido a la imagen por las características naturales del terreno visual.

2.4.2 La espacialidad de la imagen

La luz la percibimos gracias a ondas de luz visibles, el espectro visible es un segmento minúsculo del vasto espectro electromagnético invisible, percibimos las imágenes a través de sensores llamados conos y bastones que son sensibles a la luz y de manera general ocasionan sensaciones cromáticas y acromáticas, resuelven los detalles finos y gruesos de la imagen en el ojo humano. La luz visible es la radiación comprendida en el espectro del rojo al violeta, pasando por los colores básicos del arco iris. Radiaciones de mayor frecuencia que la luz violeta se llaman ultravioletas y las de menor frecuencia que la luz roja se llaman infrarrojas y no son perceptibles por el ojo humano, aunque pueden ser detectadas por aparatos especializados, mostrando que hay más luz y sonido que el que nosotros percibimos.

La luz a diferencia del sonido no se expande, de alguna forma es lineal, se nos presenta en una trayectoria determinada, es susceptible de cambiar su trazo, como la luz de las estrellas que puede doblar su trayectoria como doblar la esquina haciendo que veamos una estrella donde no existe, este fenómeno es uno de los sucesos mas asombrosos que nos ofrece el universo visible.

La imagen pertenece a la dimensión espacial y podemos de alguna forma tocarla. En repetidas ocasiones los niños se acercan a las pantallas de las salas cinematográficas haciendo un intento por tocar la imagen, hay una fuente espacial que la hace localizable y susceptible de ser palpada. La imagen viaja en el espacio y se presenta ante nosotros como un fenómeno único que ejerce influencia sobre otras sensaciones propias de los sentidos, parece que de ella derivan otras percepciones, es común escuchar que a la vista se le atribuyen propiedades que no tiene, si bien se trata de un mal empleo del vocabulario, también manifiesta la importancia que se le confiere a la vista sobre los demás sentidos: vamos a ver a qué sabe, ve cómo toca la guitarra, a ver qué se siente.

Al igual que el sonido la imagen tiene su causa y su efecto, una cosa es la intensidad física de los estímulos visuales y otra la intensidad psicológica de la sensación visual. La imagen por otro lado no segrega a los elementos que puedan estar en menor escala que otros, de cualquier forma son visibles y susceptibles de leerse, a diferencia del sonido que unos van apagando a otros según su intensidad, en la imagen podemos hacer una jerarquía de elementos visuales.

Si bien hemos hablado de la ausencia de “marco sonoro”, la imagen cuenta intrínsecamente con un cerco que la contiene, un contorno delimitador que establece relaciones espaciales, esto ocurre no solo con el soporte en los medios audiovisuales sino con las formas del mundo visible. “El espacio natural del diseño audiovisual son las pantallas, ya sean de cine, de televisión o de ordenador. La

99 RÄFOLS y
COLOMER p.31

pantalla es el soporte sobre el que, por medio de la luz, se crean y se emiten las imágenes, es el medio físico a través del cual se produce el acto comunicativo”⁹⁹

El color, la luz y la forma son elementos privativos de la imagen, a partir de ellos se produce el fenómeno de percepción visual, fundamental en el juego expresivo del lenguaje audiovisual.

Aunque los medios audiovisuales hayan evolucionado, generalmente sigue siendo la imagen la que atrapa la atención de los espectadores, los filmes del cine mudo por su naturaleza han prescindido del sonido, pero hasta hoy se siguen presentando ante nosotros como obras maestras de la cinematografía, nunca es percibida como una película incompleta, aunque ésta no posea sonido o colorimetría.

La imagen viaja espacialmente, el sonido temporalmente.

“Sea en la perspectiva de su producción, sea en la de su percepción, el cuadro es aquí definido como el lugar y referencia de la imagen, elemento fundamental y estructural del mensaje audiovisual, marco de referencia absoluta, tanto para el productor cuanto para el observador de imágenes en movimiento. El cuadro localiza, por fin, el epicentro alrededor del cual será posible investigar materialmente el movimiento de la imagen.”¹⁰⁰

100 BULCÃO,
Armando, p.20

El estímulo auditivo permite la movilidad del receptor, el estímulo visual exige concentrar la visión hacia la fuente. Son claras las diferencias que existen entre lo visual y lo auditivo, cada una de ellas con características únicas que actúan de forma distinta en el terreno perceptivo.

Muchos sonidos dejan una huella no sonora sino visual, a la vez que en el campo visual se pueden dejar rastros sonoros. La variabilidad visual, esos murmullos luminosos: agitar la luz, hacerla vibrar, parpadear etc. es una superposición de la velocidad sonora en el orden de lo visible, dejando claro que los sentidos son canales, caminos de paso mas que territorios limitados.

2.5 ANIMACIÓN

Anima es alma. Animar es dotar de alma.

La animación es la ilusión de movimiento, los seres animados son portadores de alma y vida igual que el hombre. Dotar de movimiento a lo que pareciera estar muerto, estático, es sin duda, uno de los sueños más altos que se han tenido y alcanzado. Desde la prehistoria en las pinturas rupestres de Altamira, en el antiguo Egipto, vemos los esfuerzos del hombre por conceder a sus imágenes el milagro del movimiento. Sin duda uno de los anhelos más grandes del ser humano es el afán de dar un soplo de vida a su propia creación.

Animación y movimiento expresan conceptos diferentes, la animación implica movimiento, es su principio rector, es una manera magnífica de crear movimiento pero éste existe aun sin la animación.

“Hablamos de animación cuando el movimiento imita o recrea los movimientos de la naturaleza, especialmente de los



¹⁰¹ RÁFOLS y
COLOMER, p.38

seres vivos, personas y animales, y también de los artefactos creados por el ser humano que tienen movimiento. La animación se basa en el movimiento pero lo reinterpreta, a partir del dominio que significa su creación. Simula la acción más a partir de una modificación del objeto que de su desplazamiento, que también puede quedar incluido.”¹⁰¹

La animación es el arte del movimiento valiéndose de la percepción visual. Hablar de animación nos lleva al tópico de los fenómenos ópticos que ocurren a nivel fisiológico en nuestro cerebro. La persistencia de la visión o persistencia de las impresiones retinianas es la manera en la que el ojo es capaz de percibir estímulos visuales, sin esta cualidad no sería posible crear la ilusión de movimiento, parecería una adaptación de nuestro aparato visual para poder enviar imágenes al cerebro, valiéndose de conexiones neuronales que requieren intervalos de tiempo.

2.5.1 Una persistente ilusión

El fenómeno de persistencia de la visión, es un principio establecido por el físico Joseph Plateau que consiste en un mecanismo ocular que permite a la imagen grabarse en la retina durante una fracción de segundo después de que fue recibida. Cuando la luz es intensa el proceso es mayor. La retina se adapta a la oscuridad y a la luminosidad de la pantalla, esto hace que la persistencia aumente, por eso la pantalla en el cine se ve en un ambiente de oscuridad. Así cuando el ojo percibe las imágenes, se crea la ilusión de movimiento. Cuando los estímulos visuales son recogidos por el cerebro en lapsos cortos de tiempo, se constituye a nivel cerebral un efecto de movimiento aparente, creado por medio de imágenes estáticas.

La repetición de varias imágenes fijas proyectadas a cierta

velocidad ocasionan que el cerebro las interprete como si estuvieran en movimiento, esto quiere decir que cada película que vemos es una ilusión óptica. Los fotogramas o *frames* deben avanzar, en el cine, a una velocidad de 24 cuadros por segundo y en el video a 30. El fenómeno de persistencia de la visión fue estudiado en 1828 por Paul Roget, uno de los primeros investigadores sobre los fenómenos visuales, quien inventó el taumatropo y comprobó que el ojo retiene las imágenes al ser expuesto a una serie de escenas congeladas, una a una. Él planteó que el ojo humano es incapaz de separar dos o mas imágenes secuenciadas en intervalos breves de tiempo. Su experimento consistió en atar un disco con una cuerda de ambos lados, un lado del disco mostraba un ave y el otro una jaula vacía. Cuando se giraba el disco, el pájaro parecía estar dentro de la jaula.



Muchos fueron los intentos por depurar las técnicas de animación, todos con el mismo principio de crear movimiento a partir de imágenes fijas aprovechando el fenómeno óptico de persistencia de la visión. A la invención del taumatropo le siguieron muchos otros como el Fenakitoscopio que consta de dos discos rotatorios unidos por un eje central, uno de ellos contiene imágenes en secuencia creando un *loop* y el otro contiene pequeñas ventanas por las cuales se ve el disco de las imágenes secuenciadas creando un efecto de persistencia retiniana.

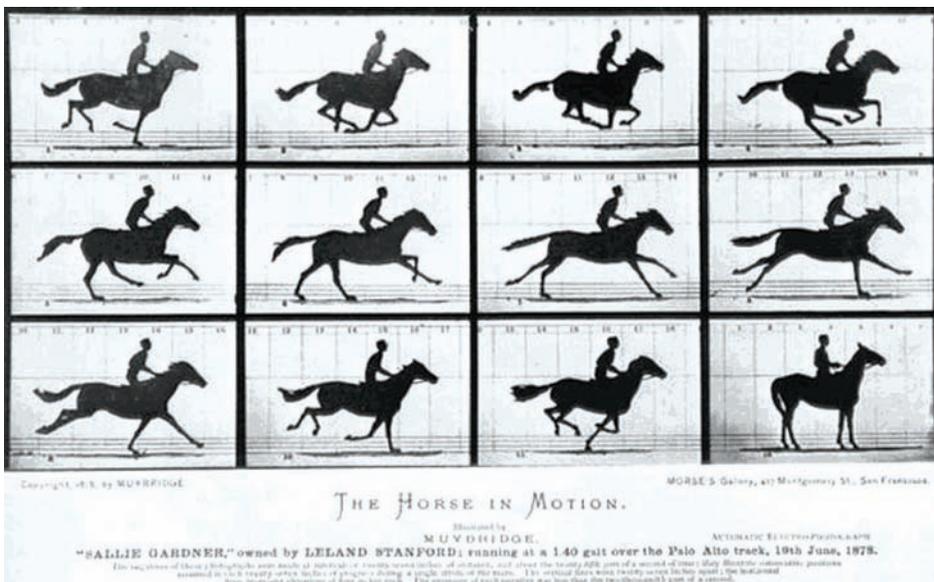


Un experimento decisivo para el nacimiento del cine estuvo basado en el mecanismo de la cámara fotográfica y fue realizado por Eadweard Muybridge quien registro por vez

primera el movimiento de un ser vivo. Muybridge diseñó disparadores electromagnéticos que se activaban al paso del caballo, esto hizo posible el registro de 12 imágenes durante el recorrido, para luego convertirse en 24 en una segunda toma, esto causo gran asombro para la gente de su época, ya que Muybridge no solo tomó la serie de fotografías, también las proyectó.

Por asombroso que haya sido, nadie sospechaba qué puerta se estaba abriendo ante sus ojos, uno de los inventos más luminosos en la historia de la humanidad: el cine.

Técnicamente el cine es el resultado de dos procesos que combinados crean la ilusión de movimiento, uno es el mecanismo del proceso visual y el otro el cambio rápido de fotogramas, que al ser proyectados son captados por la retina. Sobre éste fenómeno descansa el mundo audiovisual.



2.5.2 La pantalla de plata

Las formas de animación se han depurado a lo largo de la historia, la primer película animada la debemos a Stuart Blackton quien realizo “*Phases of Humorous of the funny faces*” en esta cinta hace un fotografía de cada dibujo. Este efecto de “*stop motion*” impresionó a la audiencia ya que presentaba la animación como en la vida real.

Emile Cohl realizó cortometrajes utilizando formas blancas sobre fondos negros, este fue el sello distintivo en su primera etapa de creación, su labor sería una gran aportación al cine de animación.

Winsor Mc Cay con su trabajo “*Gertie the dinosaur*” aportó una de las piezas maestras en la historia de la animación, con 10000 dibujos, este es el primer cortometraje pensado para ser proyectado sobre una pantalla.

Poco después la animación por celdas dio la posibilidad de reducir los tiempos de producción , los objetos perennes se dibujaban una sola vez, esto establecía un *background* sobre el cual se imprimían los objetos variables que eran los que se redibujaban.

El primer largometraje de cine de animación se basó en una obra de los HermanosGrimm, creada por Walt Disney: “*Snow White and the Seven Dwarfs*”(1938).Este largometraje confirió





una posición más elevada al cine de animación, ya que hasta entonces la animación era únicamente cortometraje y se exhibía al inicio o en el intermedio de las producciones de acción viva en las salas cinematográficas. Por último, cabe mencionar que el manejo del sonido en las películas de Disney, es un gran ejemplo de diseño sonoro.

En 1951 Osamu Tezuka crea Tetsuwan Atom, el cual se convierte en el personaje Astroboy. El Anime ha nacido

Una de las principales características de la animación es el control de movimiento sobre el objeto que se quiera animar, el movimiento es propio de la imagen que se expresa en tiempo real o en una aproximación a éste. Como en cualquier otro medio audiovisual la estructura narrativa es parte fundamental para la creación de la animación.

Las técnicas de animación son variables, por ejemplo, es muy distinta la técnica de animación Disney a la del Anime, lo que las hace destacar a una o a otra es el control en el manejo de la técnica y por otro lado la propuesta creativa del discurso.

Las técnicas de animación se pueden catalogar en dos grupos:

El primero engloba a todas aquellas técnicas de manipulación de objetos reales, esto incluye a los diversos tipos de materiales de los que el animador se valga para su creación, ya sea dibujo o animación en relieve la secuencia de imágenes debe ser grabada en *stop motion*, (grabación hecha cuadro por cuadro). Un material recurrente



para la creación de personajes es la plastilina ya que es un material dúctil y con variedad cromática. El segundo se refiere a la técnica de la imagen virtual, la que no tiene realidad física y pertenece a un mundo sintético que sólo existe en el lenguaje digital. Este tipo de animación se da a nivel 3D, 2D o la combinación de ambos. Las imágenes hechas en 3D poseen mucha fuerza visual ya que dan verosimilitud física a los objetos creados acercándose a nuestra propia experiencia visual del mundo real.

La mezcla de imagen real con animación tradicional o digital es un buen recurso para los animadores y diseñadores.

Para el animador, como para el diseñador, es imprescindible nutrirse del mundo que lo rodea y del proceso de las leyes físicas de la naturaleza, debe ser un observador acérrimo de todo aquello que esta en su mundo visual, (seres humanos, animales, objetos) para poder dotar a sus personajes u objetos de expresividad, mostrando buen control sobre la línea de tiempo.

La animación es un recurso expresivo dentro de los medios audiovisuales, es un lenguaje altamente explotable que tiene propiedades



únicas. La animación puede interactuar con imágenes de acción viva dentro del cine o televisión dando un carácter diferente al discurso audiovisual. Con los avances en las técnicas de animación en 3D, en algunos proyectos es difícil distinguir entre la realidad física y la realidad virtual, dándonos un gran campo de reflexión acerca de las virtudes que posee la tecnología con respecto a la creación de personajes humanos que solo existen en el mundo digital, y que son susceptibles de sustituir a personajes reales en un filme. La creación de personajes tan cercanos a la realidad es una posibilidad que requiere una muy depurada técnica y un elevado control sobre los sistemas de animación en 3D.

La animación en 3D es un recurso más dentro del gran mosaico que la animación nos proporciona, cada técnica es distinta y aporta su virtud al mundo de la animación, basta con tener claro qué práctica es la adecuada para proyectar nuestro discurso y lograr los objetivos puntuales dentro de la narrativa audiovisual.



La tipografía como instrumento expresivo
La tipografía como instrumento expresivo
La tipografía como instrumento expresivo

La tipografía
como instrumento expresivo
en el lenguaje audiovisual

CAPÍTULO

03

3.1 LA TIPOGRAFÍA COMO FORMA EXPRESIVA

Caligrafía: palabra que proviene del griego *kallos* que significa belleza y del latín *graphos* que significa escritura.

Una de las más culminantes labores del diseño gráfico consiste en comunicar por medio de la palabra escrita. La palabra puede adoptar formas estéticas y expresivas a demás de su contenido informativo en la transmisión de mensajes. La letra es un elemento propio del lenguaje artístico y tiene dos funciones para el diseñador: la verbal y la visual.

A lo largo de la historia el diseño gráfico ha exhibido a la palabra escrita como parte fundamental en su estructura, atribuyéndole dotes estéticos que en muchos casos han elevado a la tipografía a la altura del arte. El diseño gráfico, entre otras cosas, consiste buscar las formas tipográficas adecuadas para la transmisión de contenidos, en elegir la tipografía correcta que logre comunicar el mensaje deseado y que, además, impacte por su carga estética.

“La buena tipografía comunica más allá de la palabra escrita. Puede provocar, incitar o tranquilizar; puede informar o entretener.”¹⁰²

“Las letras son hoy una de las mayores fuerzas creadoras de la publicidad y, como vehículo de expresión del pensamiento, tiene indudable importancia. El éxito de muchas publicidades es debido -como en oratoria-, no a lo que se dice sino al modo que se dice. En la manera de decir, los

102 BALIUS, Andreu
Type at work, Usos
de la tipografía en
el diseño editorial,
p.20

caracteres tienen una influencia decisiva. Ellos pueden conferir instantáneamente a la palabra color y sabor; pueden crear un modo, dar evidencia, producir un ambiente de elegancia, de fuerza, de alegría y de riqueza, lo mismo que de palidez, de austeridad, de pobreza y de dolor.”¹⁰³

103 FRASSINELLI, Carlo, Tratado de arquitectura tipográfica, p.8

Habitualmente la comunicación de las empresas se proyecta a partir de su identidad, y muchas veces el punto de visualización de ésta se ancla a la tipografía, en la calidad de su uso y su composición.

Los estilos tipográficos han evolucionado junto con los cambios sociales, culturales y económicos. Las corrientes artísticas son para la tipografía una importante fuerza reveladora de su estética y funcionalidad.

La tipografía expresiva, o Tipografismo como lo llama Manuel Sesma, se refiere a las manifestaciones visuales donde interviene la letra, exaltada por su valor artístico y formal, donde se impone la plasticidad a la comunicabilidad. Retoma, de cierta manera, el principio de las fuentes decorativas, sobre todo de la letra historiada que se beneficia de motivos concernientes al texto en el que se sitúan. La tipografía expresiva busca su valor estético en sí misma y en la palabra que representa.

“La escritura, los garabatos y los trazos a mano desempeñan también un papel en la tipografía creativa. Cuando el tipo tenga connotaciones desafortunadas o indeseables, o una naturaleza mecánica o autoritaria, quizá sea preferible la escritura a mano. Los trazos a mano tienen tonos de intimidad y calidez [...] La escritura a mano, por un lado, se asocia con la preocupación por personas, acontecimientos o problemas y pueden utilizarse cuando este objetivo es primordial. En el extremo opuesto los trazos nerviosos, las rúbricas enérgicas o los simples garabatos pueden proyectar fuertes emociones; basta con observar la capacidad de impacto de los graffiti.”¹⁰⁴

104 MARTCH, M., Tipografía Creativa, p.40

Cada carácter es utilizado como imagen pero con la virtud de tener un contenido literario, ya sean utilizados

por sí solos o en conjunción con otros elementos gráficos. Para transmitir una información o una idea de la manera más creativa posible hay que desvincular al tipo de su relación formal inherente; deformando, transformando, cambiando, para atribuirle otra connotación.

ECLIPSE

LOGOTIPO ECLIPSE. CONCEPTO CREATIVO JEFF KINBLE

Hablar de Tipografía expresiva nos lleva necesariamente al tópico del arte. La tipografía ha servido para intensificar y propagar las corrientes artísticas.

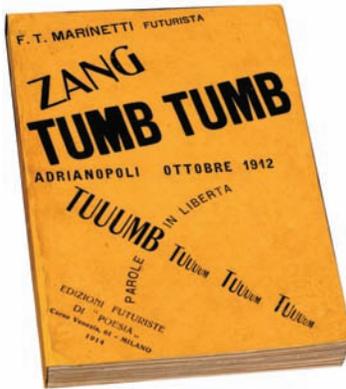
La experimentación de los movimientos estéticos ha servido para descubrir a la tipografía nuevos caminos, estas vanguardias artísticas son necesariamente experimentales con respecto a su lenguaje y su tiempo, constituyen un proceso de búsqueda de nuevos lenguajes, su función no ha sido solucionar problemas sino propiciarlos y plantearlos.

Surgen diferentes corrientes artísticas que influyen directamente en el diseño gráfico y en las formas tipográficas, se va gestando lo que llamamos “tipografía expresiva”, las formas conceptuales del arte cambian radicalmente y una nueva expresión tipográfica surge, el tipo y la letra se vuelven unidades expresivas independientes.

3.1.1 Arts and Crafts

El movimiento Arts and Crafts surge hacia las últimas décadas del siglo XIX como reacción contra el primer estilo industrial, que se había desarrollado en Inglaterra, el llamado estilo victoriano. Esa reacción intentaba enaltecer la dignidad estética y social del diseño y de todas las artes aplicadas, integrándolas en un entorno arquitectónico armonioso. Este movimiento reclama la labor creativa del individuo sobre la producción industrializada. La edad media, época de oscurantismo en muchos aspectos, arroja una luz sobre los ideales que se estaban gestando en ese periodo, el movimiento vuelve los ojos a la labor manual del siglo XV, donde encuentra indicios de la autenticidad de las cosas creadas por el individuo. En plena época de industrialización, este movimiento se inclina por el libro manuscrito, donde no solo es importante la letra sino también el papel, la impresión, la ilustración y el encuadernado. Surgen gran cantidad de imprentas que favorecen la creación de diseños abigarrados, ricos en ornamentos. William Morris, fundador de este movimiento, crea un catálogo de tipos que muestran el ideal de la época. En la producción gráfica, Arts and Crafts se caracteriza por enfatizar a la línea como gesto expresivo, un elemento notable de su estilo es la caligrafía meramente ornamental.





MARINETTI, PORTADA DE LA NOVELA
BÉLICA ZANG TUMB TUMB (1914)

3.1.2 Futurismo

El futurismo supone una ruptura frontal con las formas tradicionales, tiene como premisas el movimiento y la velocidad. Los diseñadores se atreven e intentan capturar la energía vital del movimiento, se genera un fuerte contraste de formas y tamaños, el uso de la línea diagonal con el texto y la repetición secuencial del mismo son un recurso que los futuristas adoptan como la directriz de su trabajo. Marinetti hace una gran aportación al movimiento futurista con su teoría “palabras en libertad” que retoma a la palabra “como un medio expresivo natural y universal, lejos de toda norma y [...] carente de código. Para Marinetti resulta casi una obsesión el objetivo de <destruir los canales de la sintaxis> y crear una nueva poesía a partir de la ruptura y la trasgresión del sistema lingüístico.”¹⁰⁵

El futurismo creó una base estética para las siguientes creaciones, la desestructura de la página tipográfica fue una ruptura de las convenciones formales y a la vez la premisa estética. La teoría Palabras en Libertad “Pretendía romper con la gramática, la sintaxis y la métrica tradicionales, las herramientas que habían sido utilizadas durante siglos para expresar los sentimientos de la belleza estática, frente al nuevo estilo explosivo, violento y rápido de la vida moderna.”¹⁰⁶

105 SESMA, Manuel,
p.114

106 Ibid., p.115

3.1.3 Art Nouveau

Una nueva generación de diseñadores surge en el siglo XX debido al rechazo por las corrientes neoclásicas o neogóticas. El Art Nouveau: un arte nuevo que envolvería las ideas de diversas disciplinas artísticas (pintura, arquitectura, cerámica, joyería, diseño industrial y gráfico, fotografía etc.) acelerando la evolución en el arte de vanguardia y del diseño. Se propaga un nuevo estilo que participa activamente en las vertientes del diseño tipográfico. El recurso del tipo vuelca sus formas y desemboca en el diseño de viñetas, signos, orlas, capitulares etc.

Las nuevas tendencias visuales se estaban desarrollando, el cartel es la forma gráfica por excelencia. Esta tendencia hacia el cartel coincide, afortunadamente para la historia del diseño, con las inventivas tipográficas que estaban concediendo apertura y originalidad en este tiempo.

Surge una nutrida representación de tipos y ornamentos, Alphonse Mucha se vuelve un artista representativo del Art Nouveau, en cuanto a diseño de cartel se refiere, su trabajo es un gran ejemplar del diseño gráfico de esta época, caligrafías, composición y tipografía se combinan para dar un nuevo estilo que redefine las formas de vanguardia.



3.1.4 Bauhaus

Una de las premisas de la escuela Bauhaus era el compromiso del artista hacia el colectivo social dando una dimensión moral a la creación. Las enseñanzas de la Bauhaus eran tomadas como fuente de una nueva sabiduría casi religiosa. Unidad y armonía como elementos primordiales para crear una obra conjunta, con la finalidad de contribuir a un entorno más humano. La espiritualidad y la pragmática del arte convivían en la Bauhaus. En esta carrera estética las tendencias del Bauhaus fueron trascendentales en las innovaciones tipográficas.

En esta corriente la palabra Gráfico abarcaba tanto a la escritura como al dibujo y su trazado se percibe como una Gestalt: una forma o imagen simple. El movimiento Bauhaus, 1919, fue cónclave de diversas corrientes vanguardistas dedicadas a la producción de tipografía, pinturas, productos, publicidad y arquitectura. El movimiento recibió difusión en Norteamérica a finales de los años treinta, cuando varios de sus miembros emigraron a Estados Unidos. El Bauhaus fue equiparado al pensamiento avanzado del diseño. Otra de las premisas del Bauhaus fue establecer una cofradía de artesanos que no se diferenciaran de



JOOST SCHMIDT, CARTEL
PARA UNA EXPOSICIÓN (1923)

los artistas, lograr una cultura del pueblo y para el pueblo que en esa época se convirtió en el desafío de casi todos los movimientos culturales innovadores. Artistas y artesanos debían trabajar juntos en la construcción del futuro. El movimiento Arts and Crafts que se había gestado en Inglaterra nada tenía que ver con los nuevos artistas de la Bauhaus, aunque Inglaterra fue la punta de los adelantos técnicos y culturales, incluso la guía de las nuevas tendencias. La Bauhaus era una idea mas que un proyecto docente en sí mismo.

3.1.5 Dadá

El dadaísmo fue un movimiento fundado en Zurich en 1915, surge como un movimiento anarquista en oposición a la primera guerra mundial, se trata de un movimiento literario y plástico, los artistas escapaban de la guerra. La tipografía dadá apostaba a la libertad de formas como un experimento individual de diseño, pero no era funcional en términos de información y publicidad. El collage y el fotomontaje son algunas de las aportaciones fundamentales que hace el dadá para la evolución diseño gráfico.

Las letras se vuelven elementos ilustrativos en la composición, se conjugan con fuertes contrastes y formas pictóricas. Una de las premisas del dadaísmo fue crear una palabra expresiva que tuviera un valor plástico en sí misma, por su sonido y no por su relación con la realidad.



PORTADA DE LA REVISTA DADAPHONE
EDITADA EN 1920 POR TRISTÁN TZARA

Para manifestar artísticamente su rechazo a la cultura de su tiempo, los dadaístas utilizaron métodos expresivos deliberadamente incomprensibles, que se apoyaban en lo absurdo e irracional. Dadá excluye cualquier sentido o sintaxis de su tipografía, mezclando caracteres caóticamente.

3.1.6 Art Decó

A diferencia de otras corrientes artísticas el Art Decó no pretendía cambiar la sociedad en la que vivía, ellos querían destacar el mundo del consumismo, esto se hace evidente en el diseño de revistas, libros, carteles. El Art Decó es un estilo que se da a conocer en 1925 en París. Las creaciones tipográficas estaban destinadas, en general, a fines publicitarios, los alfabetos también son dotados de formas tridimensionales. El principio rector de estos alfabetos era la decoración dejando en segundo término la legibilidad.

NORD EXPRESS DE
A.M CASSANDRE
1927. EN ESTE
CARTEL VEMOS LA
SIMULACIÓN DE LA
TERCERA DIMENSIÓN,
VARIACIONES DE TONO
Y COLOR.



Uno de los hitos de la poesía visual contemporánea es Guillaume Apollinaire quien aportó valiosos caligramas creando imágenes hechas de palabras.

La obra pictórica de Jean Michel Basquiat está conformada, en muchos casos, de caracteres, palabras, fragmentos de texto que son parte fundamental de su trabajo. La composición es básicamente una mezcla de textos, símbolos, que se vale de recursos tipográficos y visuales. ¿Qué sería la obra de Basquiat sin la letra? Aunque es extensa su obra auténticamente pictórica, Basquiat ha sido reconocido por el uso de la tipografía como parte esencial de su trabajo.



3.1.8 Punk

La decadencia social del reino unido dio como resultado una corriente ideológica y estética donde el estilo y la moda se convierten en un medio de auto expresión. Los abanderados de esta corriente del punk británico fueron los Sex Pistols.

La raíz de esta estética se encuentra en el artista Jamie Reid, director artístico de Sex Pistols, que logró apropiarse del espíritu del movimiento punk a las posibilidades técnicas de la gráfica. El tratamiento tipográfico cambiaría, no tanto como lenguaje sino como

3.2 TIPOGRAFÍA EN MOVIMIENTO

Hablar de Tipografía en movimiento sugiere el tema de animación, el cual es una práctica mucho más antigua que el cine y sentó las bases para lo que después sería el séptimo arte. La tipografía es el foco principal que en la animación encuentra elementos de apoyo como el sonido e imágenes. La letra por si sola puede hablar del contenido.

Para hablar de tipos en movimiento es necesario remontarnos a los albores del cine donde la tipografía empezó a cobrar importancia como un elemento clave en el discurso cinematográfico. “El cine mudo de los años veinte fue un medio de comunicación internacional muy potente porque trabajaba manipulando imágenes que en gran medida trascendían al lenguaje hablado. La introducción de palabras, encabezamientos y rótulos en el film mudo fue una temprana intrusión del elemento gráfico.”¹⁰⁸

¹⁰⁸ MERRIT, Douglas, Grafismo electrónico en televisión, del lápiz al píxel, p.9

La escritura siempre ha estado presente en el filme. Las primeras películas seguían una narrativa derivada de la literatura, el uso de la tipografía se limitaba a la creación de cartones de presentación con el título de la película e Inter-títulos que auxiliaban la narrativa del filme. Más adelante, se confirió importancia a los “trailers” (avances) de películas por estrenarse, los cuales se recargaban en el dinamismo del diseño tipográfico para atraer audiencias. La tipografía y el diseño combinan diferentes elementos que tienen una tendencia natural hacia el movimiento.

La integración del tiempo y el espacio son la base sobre la que se gesta la tipografía en movimiento.

Después de la Segunda Guerra Mundial los créditos y sus diseñadores experimentaron grandes cambios.

Posterior a la gran huelga cinematográfica de Estados Unidos en 1946, fue fundado el “Scenic and Title Artist local 816”, por un grupo de diseñadores que iban desde la brocha gorda hasta artistas profesionales de la publicidad. Con conocimientos en tipografía, animación, efectos y cultura visual, se declararon a si mismos, artistas.

En los 50's y 60's, los créditos cinematográficos, tomaron nuevos rumbos, gracias al desarrollo del diseño gráfico y la revolución de la publicidad, inspirando la creación de secuencias más ambiciosas y artísticas que las de sus predecesores.

Uno de los artífices que sería el inventor de un lenguaje nuevo y propio, independiente de otras formas de expresión, sería el diseñador neoyorquino Saúl Bass, quien le dio un impulso al diseño audiovisual, representando un parteaguas dentro de los medios audiovisuales. Saúl Bass crea un discurso con perfiles propios, llevado al lenguaje cinematográfico como muestra de una nueva tendencia que estaba a punto de abrir camino en el campo del diseño audiovisual.

Los créditos se convirtieron en una pequeña narración, que intentaba metaforizar la historia a la que estaban introduciendo. Las secuencias de títulos comenzaron a encontrar su expresión en un medio gráfico.

Saúl Bass incursionó en el cine diseñando carteles publicitarios para los filmes, hasta ese entonces las fotografías de los actores aparecían casi obligatoriamente en los carteles. Bass introdujo modelos abstractos que rompían con el estilo establecido transformando dichos carteles en una nueva forma de expresión artística.

El primer proyecto de Bass, donde pudo llevar a cabo su

tendencia, fue en el filme musical “Carmen Jones” (1954), poco después con la realización de los títulos de “El hombre del brazo de oro”, el nombre de Saúl Bass comienza a resonar dentro de Hollywood. Muchos son los proyectos realizados por Bass y en todos ellos muestra su impetuosa búsqueda por un medio de expresión que le permitiera implantar el diseño gráfico en la pantalla.

En 1962 S. Frankfurt crea los títulos para la película “Matar a un ruiseñor”, creando un estilo distintivo en los créditos de películas. Los créditos para la película de James Bond “Doctor No” creados por Maurice Binder, introducen el iris y la lente de una cámara como símbolo de 007 y crea un estilo que después fue recurrente en películas de espías y aventuras.

En 1977 , “La guerra de las Galaxias” arranca la primer secuencia de la película con un descomunal texto que flota en el espacio.

1981 MTV sale al aire, dando vida al género del video musical y a los gráficos animados a alta velocidad.

1995. K. Cooper desarrolla una asombrosa secuencia de títulos de crédito para la película de David Fincher “Seven”



FILME: VÉRTIGO / AÑO: 1958 / DIRECTOR: ALFRED HITCHCOCK / DISEÑO DE CRÉDITOS: SAÚL BLASS

con asombrosos movimientos de cámara y ágiles animaciones tipográficas. De esta forma abre la puerta a una nueva era en los títulos de crédito.

Una de las piezas conceptuales más avanzadas dentro del campo de los créditos iniciales es la secuencia inicial de “El club de la pelea” (1999) dirigida por David Fincher, creada en Digital Domain, bajo la supervisión de David Prescott y Judith Crow. Más allá de darnos la información de los participantes del filme, nos ayuda a entrar en un mundo desconocido, por medio de la descripción visual de un pensamiento. La secuencia comienza cuando se genera una sinapsis entre neuronas y nos lleva a lo largo del viaje que convierte un pensamiento en acción. Dicha acción concluye con el protagonista del filme, transpirando, mientras tiene en el interior de la boca el cañón de un arma de fuego. Los créditos iniciales se convierten en un fragmento fundamental de la película.

La utilidad narrativa de los créditos ha llegado a trascender la estructura narrativa cinematográfica, a tal grado que muchas veces encontramos secuencias de créditos finales que funcionan como epílogo de una película. En la cinta “XXX” (2002) dirigida por Rob Cohen, los créditos finales, diseñados por Simon Cassels y Nathan McGuinness, vienen a cumplir la función de un resumen iconográfico y de información alrededor de la premisa de la película.

Actualmente los títulos cinematográficos tienen un papel tremendamente significativo dentro de las películas. En especial, desde el punto de vista narrativo. Ya no son únicamente un listado de personas, sino una parte conceptual del filme.

Los tipógrafos han tenido y tendrán que sumarse a los nuevos medios (cine, televisión, web) para explotar su carrera creativa. Las aportaciones, al que hacer artístico y comunicacional de diseñadores profesionales como Saul Bass, Cooper etc. nos dan una luz en lo que se refiere a

técnicas, expresión, composición y contenido de los medios audiovisuales que, no siendo nuevos, se encuentran en una etapa temprana de desarrollo.

La tipografía es, muchas veces, la protagonista del discurso audiovisual, su estructura narrativa esta cimentada sobre el espacio y el tiempo.

3.3 EL DISEÑO AUDIOVISUAL VINCULADO A LA PALABRA ESCRITA

El diseño audiovisual sugiere una estructura organizativa conjunta de imagen y sonido, una estructura dinámica que puede encontrar su expresión en distintos medios como el cine y la televisión.

Se define lenguaje audiovisual como: “Los modos artificiales de organización de la imagen y el sonido que utilizamos para transmitir ideas o sensaciones, ajustándonos a la capacidad del hombre para percibirlas y comprenderlas.”¹⁰⁹

109 RODRÍGUEZ
BRAVO Á., p.25

El diseño audiovisual es una de las más recientes prácticas dentro de la historia del diseño gráfico, se ha insertado en el diseño de comunicación dirigida a las masas, se ha ido desarrollando y creciendo de acuerdo a nuevas demandas de una sociedad de consumo. Uno de sus principales objetivos es resolver problemas comunicacionales apegándose en todo momento a los constantes avances de la tecnología en medios audiovisuales y capitalizando las posibilidades expresivas de técnicas y tendencias estéticas. Pero no sólo la imagen y el sonido convergen en los medios audiovisuales, se trata de un compendio de elementos que ayudan a dirigir el discurso. “Uno de los elementos distintivos del diseño gráfico para televisión es la habilidad para planificar y producir imágenes con sonido y movimiento. Combinar las palabras, la música y los efectos sonoros, cronometrarlos luego con precisión con la imagen, fotograma a fotograma, es lo básico de este arte

110 MERRIT, Douglas,
p.11

y su combinación ha probado ser una de las formas más compulsivas de llamar la atención.”¹¹⁰

La pantalla es el vehículo de expresión, el soporte en el que se registra el discurso visual y sonoro, es un espacio plural donde se unen técnicas y tendencias expresivas que constantemente confluyen. El mensaje en este medio, contiene intrínsecamente la dimensión temporal. El tiempo es un factor que modifica la transmisión de mensajes, por ejemplo: el impacto de un *spot* en televisión dura generalmente de 20 a 30 segundos, el período de percepción y de lectura de imagen y texto, aunado a la presencia del sonido, como instrumento intrínseco a los medios audiovisuales, nos da un lenguaje diametralmente distinto que el de los medios impresos.

Después de debutar en el cine, el diseño audiovisual se desarrolló para experimentar nuevas propuestas en el medio televisivo, y después culmina con los medios digitales, que se convertirían en el principal vehículo de expansión.

“El diseño audiovisual cumple funciones concretas que tienen que ver con un aparato de producción y que asumen un profundo trasfondo social y económico. La función básica del lenguaje audiovisual es simular de forma artificial las perturbaciones físicas naturales del entorno humano para transmitir sensaciones o ideas.”¹¹¹

111 Cfr. RODRÍGUEZ
BRAVO Á., p.31

Rafael Ráfols hace un análisis de cuáles son las funciones genéricas del diseño audiovisual y cómo es que se insertan en un mecanismo de producción altamente demandante. Su análisis parte de la siguiente teoría: El diseño audiovisual tiene un carácter funcional intrínseco, siempre esta al servicio de otra cosa, no puede tener un fin en sí mismo como una obra de arte, es un mecanismo que nos habla de conceptos y características que están relacionadas con aquello que representan. En su análisis, Ráfols nos refiere sobre los siguientes conceptos:

Organización:

“La televisión puede ser un contenedor de muy variados tipos de lenguaje audiovisual, una sucesión de contenidos muy diferenciados entre sí y de muy distinta duración, cuyos inicios y finales es preciso determinar, creando para ello espacios de transición que permitan enlazarlos.”¹¹²

Los espacios de transición sirven para crear un nexo entre todas las partes de la programación en una cadena televisiva. Funcionan también como una anticipación de lo que el espectador verá y establecen una diferencia entre todas las piezas que conforman la programación, dando una coherencia lógica en el flujo de la transmisión. Por otro lado, dentro de un programa televisivo es necesario llevar un orden, el inicio y el fin deben ser puntualizados, incluso a veces es requerida la anticipación del corte a comercial.

La entrada, salida, corte a comercial, créditos finales son piezas que pertenecen a un programa de televisión, que además de fungir como organizadoras en el flujo del programa sirven para identificarlo y diferenciarlo.

El tipo de programa será la guía del diseño audiovisual y orientará sus contenidos.

112 RÁFOLS y COLMER p.12

Información:

El diseño audiovisual “puede hacer visible y comprensible aquello que de otra manera no podríamos visualizar [...] la imagen más efectiva será la que tenga mayor capacidad de comunicar y hacer comprensible aquello que se quiere transmitir.”¹¹³

113 Ídem.

El diseño audiovisual funge como transmisor de mensajes precisos. En muchos casos visualizar lo que escuchamos es necesario para entender el mensaje, la imagen y el sonido se asisten mutuamente para dejar clara la idea que se quiere transmitir. Sin embargo esto no siempre es lo óptimo, puede ocurrir que las capacidades expresivas del diseño se coarten para mostrar uno de los recursos más áridos

dentro del diseño audiovisual, lo que Michel Chion llama: la “radio ilustrada”. Las piezas que requieren reforzar con imagen lo que se tiene en audio son muy recurrentes en televisión. Algunos *spots* o videos institucionales son un ejemplo de ello. La locución, la imagen y el texto apoyan la misma idea: perro-perro, casa- casa, el diseño audiovisual no se trata tampoco de mostrar con manzanas lo que se puede entender sin ellas, concedámosle al espectador el beneficio del sentido común y la inteligencia.

Persuasión:

“Es la función más característica de su relación con la actividad económica. La efectividad de su discurso se mide por la capacidad de influir al receptor en su toma de decisiones. Debe conseguir atraer la atención del público, despertar su interés y provocar el deseo.”¹¹⁴

114 *Ibid.*, p.13

La persuasión busca la correlación emotiva con el espectador, en este sentido el diseño se vale de recursos retóricos utilizados en la publicidad. Por ejemplo, la juventud y la belleza física son valores que tienen un papel importante en el, a veces, siniestro juego de seducción.

Simbolización:

En este tópico el diseño audiovisual se encarga de dotar de conceptos abstractos al producto: nuevo, necesario, divertido, etc. El público se identifica con los símbolos, el espectador relaciona al producto con conceptos positivos como amistad, amor, belleza, atracción, etc.

“El diseño audiovisual proporciona símbolos en color, con movimiento y con sonido, y de este modo otorga mayores posibilidades a esa asociación de significados.”¹¹⁵

115 *Ídem.*

La categorización que presenta Rafael Ráfols nos muestra de manera general cuáles son las funciones del diseño audiovisual y lo que implica cada una de ellas, sin embargo,

en esta clasificación Ráfols no profundiza en una función que es de vital importancia en el medio televisivo: la identificación.

3.3.1 Identidad Televisiva

La Identidad Televisiva es una de las expresiones del diseño audiovisual en que las formas sirven para dar un carácter, una imagen independiente que distinga a un programa o cadena televisiva y que a la vez proyecte, de alguna manera, su contenido. Identidad audiovisual es un término poco usado en el medio televisivo. Logotipo, tipografía, cortinillas etc. son elementos que otorgan un conjunto de rasgos que individualizan las piezas de identidad. No es extraño que algunos programas sean recordados en gran medida por el diseño que los identifica.

La identidad televisiva tiene varias aplicaciones, en primer lugar es importante identificar un canal de primera instancia, esto se logra gracias al logotipo del canal que esta presente durante la programación, ocupando generalmente un extremo de la pantalla, es la presencia directa de la marca sin que por ello sea pesada para el espectador. Además del elemento identificativo en la pantalla es necesario dar estructura al flujo de la programación, esta función de estructura esta a cargo de diferentes elementos gráficos como cortinillas de identidad del canal, campañas de imagen, autopromoción, paquete gráfico de los programas (entradas, salidas, créditos, placas, corte comercial) que son elementos capaces de puntualizar el flujo televisivo. Todos estos elementos de identidad nos hablan directamente de la cadena, de lo que es, de lo que quiere comunicar y además dan continuidad. En su conjunto estas piezas son la envoltura del canal, su lenguaje gráfico.



3.3.1.1 Logotipo

Si bien la identidad corporativa nace a principios de siglo, 1908, la identidad televisiva es una resciente práctica del diseño gráfico. El sistema de identidad televisiva tiene las mismas necesidades que cualquier otra empresa: nombre de la empresa/marca, signos visuales logotipo, color. La diferencia fundamental entre la identidad para televisión y para cualquier otra marca es su dimensión audio-visual soportada en el tiempo. El movimiento y el sonido son elementos específicos del medio televisivo.

La identidad verbal de una cadena televisión deviene de formas lingüísticas variadas que son válidas para funcionar como identidad. En el caso de Ritmoson Latino se hace explícito su significado, no es abstracto como lo puede ser VH1. La gama de posibilidades es amplia, y esto no es exclusivo de televisión, es un proceso de búsqueda como para cualquier tipo de empresa. La identidad verbal adquiere una forma visual. El logotipo se refiere a la identidad verbal escrita, solo tipografía, es el caso de canal arte de Francia. Ritmoson Latino es un imagotipo, una forma iconica acompañada del logotipo.



3.3.1.2 Paquete gráfico de los programas de televisión

Entrada: es la cabecera, el punto de partida de un programa, nos da información específica, nombre del programa, el capítulo, créditos, algunas veces incluye patrocinios y es probable que nos arroje información acerca del contenido del programa, tal como sucede con los créditos cinematográficos.



Segmentos: cumplen funciones específicas, que nos ayu-

dan a puntualizar períodos durante el flujo del programa, cuando se corta el programa para ir a espacios de comercialización se señalan generalmente con el texto: continuamos y regresamos.

Soporte de títulos o Supers: llamadas comúnmente plecas, estas piezas nos dan información escrita, nombres de personas, teléfonos, etc. Aunque no siempre se utilizan plecas para soportar el texto, a veces basta con la tipografía o con un elemento gráfico que la acompañe, esta elección depende del diseño de imagen del programa.

Créditos: es común que los créditos en televisión se presenten al final del programa, para eso hay que dar un soporte visual que sea parte de la identidad, generalmente se desplazan sobre un background.

3.3.1.3 Identificadores

Un identificador es una pieza que cumple varias funciones dentro de un canal de televisión, por un lado unifica lo que se ve en pantalla, le da coherencia e interviene en la unidad.

La identidad construye la imagen global de los canales, la televisión es un muestrario portentoso de productos que fluyen las 24 horas del día, qué sería de la pantalla sin identificadores y sin emblemas.

La identidad va más allá de los elementos estéticos, agradables o de memorización, la identidad debe tener recursos que muestren la personalidad, la manera propia de ser del canal, el estilo. Como hemos visto la identidad de un canal no se reduce a su logotipo. La identidad es un todo que lo diferencia de los otros canales, es un punto de anclaje que organiza las percepciones y comprensión de la audiencia. Un identificador de canal es una pieza que busca reforzar

la imagen de la señal mostrando sus verdades, su personalidad (*Branding*). Cualquier marca tiene un espacio para posicionarse con *spots, slogans*, publicidad, de la misma manera que un canal tiene un espacio dentro de su programación para reforzar su propia imagen. Los identificadores pueden ser de logotipo o de imagen como es el caso de la campaña “Todo es Ritmo”. Un identificador tiene generalmente una duración de 10, 20 y 30 segundos, tiempos cerrados que permitan pautar la promoción de una manera ordenada.

Las cadenas televisivas funcionan en cierta medida como marcas dada la competitividad que hay entre ellas. El diseño gráfico para televisión contribuye a dar posicionamiento, identidad y continuidad a un canal, buscando una imagen que sea rápidamente captada y reconocida. Fuera de la pantalla los canales de televisión también hacen promoción por medios habituales como publicidad impresa, objetos, *merchandising* etc.

Las manifestaciones del diseño audiovisual son diversas, cada una de ellas se inserta en un mecanismo que articula discursos audiovisuales. Publicidad, televisión, cine, multimedia y videoclips son expresiones que comparten el mismo sistema comunicativo: el diseño audiovisual. Aunque en estos medios existe un vínculo con la palabra escrita, es en los créditos cinematográficos donde nace una forma de expresión única. La palabra escrita rescata su función de icono, provocando un impacto estético. El diseñador deberá seguir una premisa, propia del programa o cadena, para desarrollar y dirigir su discurso.

“El lenguaje audiovisual nos permite manipular las formas físicas sonoras y visuales que percibe el ser humano, a través de sus sentidos, de un modo concreto para estimular unas interpretaciones concretas, desencadenando en el receptor sensaciones realistas controladas por el emisor.”¹¹⁶

116 RODRÍGUEZ BRAVO Á., p.32

3.3.2 La pantalla chica: un nuevo campo de expresión para los diseñadores gráficos

“La provisión de subtítulos y títulos fue un requerimiento básico del medio televisivo, y desde el principio todos los medios conocidos en las antiguas ramas del diseño artístico –dibujo, subtitulación manual, impresión, fotografía y los primeros sistemas cinematográficos- se utilizaron para producir texto e imágenes graficas en la pequeña pantalla.”¹¹⁷

117 MERRIT, Douglas,
p.11

Actualmente las cadenas televisivas cuentan con un departamento de diseño que participa activamente en su funcionamiento. Sin embargo no siempre fue así. Referiremos algunos puntos clave en la historia del diseño gráfico dentro del medio televisivo, esto nos ayudará a comprender cómo el diseño gráfico ha ganado terreno en estos años.

En 1936 la BBC de Londres da inicio a las transmisiones de televisión. Diez años después, en México (1946), se pone en funcionamiento la primera estación de TV, Canal 5.

Entre 1949 y 1952 la televisión se hizo disponible a un mayor número de personas, el aumento de los poseedores de licencias para transmisión requirió un rango mas amplio de programación, así como inversión económica hacia este insipiente medio de comunicación. El resultado directo de esto fue el establecimiento y desarrollo gradual de las áreas de diseño gráfico en la televisión. Las primeras aproximaciones hacia establecer un área de diseño para la pantalla se generaron ante la necesidad de ilustrar títulos, créditos, intermedios, mostrar mapas y gráficas, anuncios y comerciales, todo este trabajo recaía en calígrafos y artistas comerciales. Es la BBC quien contrata a los primeros diseñadores para dar soporte a su imagen, en esta etapa el diseño gráfico era primitivo, la tipografía era pesada y la edición a corte directo.

Richard Levin fue uno de los primeros diseñadores profesionales que se dedicó a trabajar en televisión. Convenció

a la BBC de que existía una generación de diseñadores que era necesaria en el trabajo televisivo, ellos se dedicarían a la producción de títulos y secuencias animadas. En 1954 por primera vez contratan por tiempo completo a un diseñador, John Sewell. El diseño gráfico en televisión asienta así sus primeras bases.

John Sewell usó sus habilidades para producir tipografía, *stills* y secuencias animadas muy sencillas. El diseño gráfico se volvió un área de investigación y desarrollo, que empleó a gente especializada en fotografía, caligrafía y algunos publicistas, sin embargo, no se le daba la importancia requerida, de hecho dependía del área de diseño de escenografías. Tuvieron que pasar diez años para que el diseño gráfico tuviera un lugar propio en el organigrama de la BBC.

Uno de los problemas que enfrentaron los diseñadores fue técnico: en aquellos días los televisores transmitían en blanco y negro, con 405 líneas de resolución. Aunado a esto los fabricantes de receptores estaban más preocupados por la decoración y el diseño de sus muebles que de la recepción de los mismos, por ejemplo: las limitantes del diseñador empezaban con la anarquía de los fabricantes de televisores, cada televisor tenía diferente tamaño de pantalla, lo cual originaba que el diseñador solo podía utilizar el 80% de ésta porque no podía determinar cuál era el “límite”, es decir, desconocían cuál debía ser la caja de imagen y texto en sus diseños, esto ocasionaba que la tipografía fuera grande y gruesa, con contrastes tonales muy marcados. Los diseñadores tenían que trabajar del centro de la pantalla hacia fuera para asegurarse de que su trabajo se viera al aire.

A partir de 1954 se incrementó el número de diseñadores gráficos trabajando para televisión, tanto en la BBC como en otras emisoras.

El uso de la tipografía se hizo cada vez más accesible, ya no se filmaba lo que se escribía a mano o con letra

transferible, en 1958 se consigue adaptar un sistema de video de manera que los resultados eran instantáneos, las secuencias ya eran grabadas. En 1969 entran en función los generadores de caracteres que reducirían el tiempo de trabajo, el texto ya no se filma ni se graba, se manda a tiempo real a la pantalla.

Algunas entradas de programas televisivos son recordadas por generaciones.

Una de las entradas que marcó una época fue Dr. Who, diseñada por Bernard Lodge en 1963. Lodge recién graduado del Royal College of Art hizo de esta secuencia de entrada una de las más memorables para la BBC y para la historia del diseño gráfico en televisión. Lodge aprovechó la aberración visual que se genera al apuntar una cámara hacia el monitor de la televisión (*feedback o howl*) para dar la idea de un viaje en el tiempo. Diez años más tarde lo volvería a hacer pero en color y con la ayuda de computadoras, actualizando de manera contundente su famosa entrada.



SECUENCIA DE ENTRADA PARA DR.WHO, DISEÑADA POR BERNARD LODGE, BBC 1963



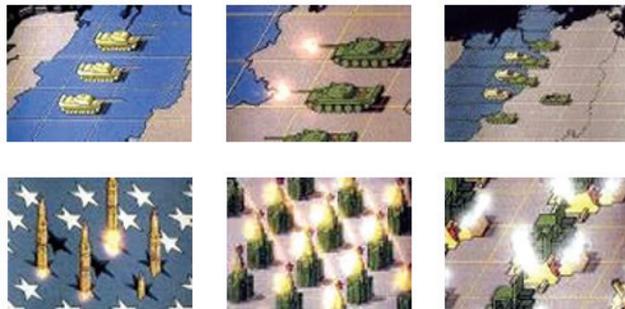
SECUENCIA DE ENTRADA PARA DR.WHO, DISEÑADA POR BERNARD LODGE, BBC 1973



DISEÑO ORIGINAL DE MARTIN LAMBIE-NAIRN.
STILL TÍPICO UTILIZADO HACIA FINALES DE LOS 70 PARA ILUSTRAR SUCESOS DE ACTUALIDAD EN LAS NOTICIAS, SI LA NOTICIA ERA MUY COMPLICADA EL STILL ERA ANIMADO.
ÉSTE DIBUJO SE VOLVIÓ UNA RUBRICA DENTRO DEL NOTICIERO QUE ANUNCIABA LOS SUCESOS NACIONALES DE IMPORTANCIA.

Otro diseñador inglés que dejaría una huella imborrable en la historia del diseño gráfico en televisión fue Martin Lambie-Nairn. Después de desempeñar diferentes cargos en casi todas las televisiones inglesas de aquellos años, Lambie-Nairn llegó al noticiero Weekend World, una revista dominical encargada de analizar todos los sucesos de importancia nacional. Su trabajo era apoyar gráficamente al noticiero. Su mayor aportación fue introducir el estilo de la ilustración a la pantalla. Los noticieros han hecho evolucionar las propuestas gráficas. De presentarse en el estático formato de sucesión de imágenes con *voz off*, a la presencia de un conductor o cronista que va hilando las noticias.

Lambie-Nairn desarrolló una nueva manera de presentar este tipo de información, lo que dio originalidad y éxito al programa Weekend World. Realizó también una serie de animacio-



SECUENCIA ANIMADA PARA WEEKEND WORLD, 1982, CREADA POR MARTIN LAMBIE-NAIRN.



IDENTIDAD PARA CANAL 4, DISEÑO MARTIN LAMBIE-NAIRN, 1983

nes que estaban basadas en bloques de colores que se armaban y desarmaban para formar el logotipo del canal 4, esta animación tuvo gran éxito tanto por su originalidad como por la técnica empleada. El uso de la computadora determinó una nueva tendencia visual.

Fue hasta 1974 que International Television Network (ITN) introdujo la computadora para presentar información en pantalla, usando un VT30. Fue la primera vez que los gráficos se visualizaron en la televisión británica. Estas imágenes se reproducían rápidamente, lo que era ideal para presentar gran cantidad de datos.

Los avances de ITN en sus técnicas graficas hicieron que la BBC se diera cuenta de su retraso, ante esta situación en 1982 la BBC amplió su plantilla de diseñadores e incremento su inversión en Hardware y Software. La tecnología se volvió tan versátil que puede ser usada actualmente para crear secuencias de títulos enteras o promocionales llevando la estilización al extremo.

En los años ochenta los gráficos digitales se hicieron más evidentes para los espectadores, se podían crear secuencias de entrada, identidad de canales y apoyos gráficos con un recurso técnico mas depurado.

En 1989 AVID lanza el Media Composer, un sistema de edición no lineal. Con un bajo costo y en menor tiempo los resultados en pantalla se mejoran.

Tres años mas tarde (1992) el sistema de edición de video Henry de QUANTEL y el paquete de diseño para video Hal son lanzados al mercado. Son utilizados en estudios de TV para post-producción.

En 1993 DISCREET crea su sistema de efectos digitales llamados Flame. Sus variados efectos se convierten en la in-

novación de la década. Este mismo año Adobe lanza After Effects, un programa de composición, animación y efectos para Apple Macintosh.

Todos estos avances permitieron a los diseñadores ensamblar, montar y manipular imágenes, proporcionando herramientas únicas para el desarrollo del trabajo.

Las tendencias estéticas también cambiaron, lo cual significó que a mediados de los 80 los gráficos 3D creados en computadora se hicieran de uso común.

El diseño audiovisual se ha convertido en una disciplina con lenguaje propio del que surgen diversas tendencias y estéticas que avanzan a la par de la tecnología. Aunque es difícil pensar en el diseño audiovisual sin hacer uso de la computadora, es importante utilizar diversas técnicas y materiales no digitales que diversifiquen y enriquezcan el estilo gráfico en la pantalla.

“el lenguaje audiovisual, desde su base expresiva esencialmente perceptivo naturalista, configura un complejo entramado en el que convergen la música y la lengua (tanto la oral como la escrita) con toda la cultura iconográfica, literaria y dramática de la civilización actual. Así, dentro del lenguaje audiovisual se articulan perfectamente la lengua y la música como sistemas de códigos complejos que se entrelazan con las simulaciones perceptivas naturalistas características del dibujo, la pintura, la fotografía, los montajes de imagen fija y sonido, el cine, el radio, la televisión, etc. Transfiriéndole su propia capacidad expresiva”¹¹⁸

¹¹⁸ RODRIGUEZ BRAVO Á., p.26

Es indudable que la cultura mediática y audiovisual es ahora parte de nuestro entorno. El diseño audiovisual ha encontrado en la televisión un espacio plural y altamente receptivo, y es, para el diseñador, un espacio de trabajo en expansión. El impacto que tiene el diseño audiovisual en el espectador se basa en el trabajo que hay detrás de éste. La labor del diseñador va desde la investigación hasta la utilización de técnicas apropiadas para resolver problemas comunicacionales.

La televisión ha sido el medio de comunicación masiva por excelencia, es un medio popular, una ventana abierta para todos, lo que no ocurre, al menos por ahora, con el cine o Internet. La influencia de los contenidos televisivos sobre el pensamiento social es sorprendente. El diseñador interviene de manera activa en el medio y se vale de recursos propios del diseño para comunicar.

“La tecnología anuncia una nueva generación de imágenes, pero es tan sólo una nueva herramienta del oficio; por avanzada que pueda ser cualquier técnica de diseño, los ordenadores no tienen aún un botón para expresar lo que llamamos ideas.”¹¹⁹

119 Brian Trigidden, jefe de diseño gráfico de la BBC en 1987, citado Merrit, Douglas, p.17

04

CAPÍTULO

Tipografía con Ritmo

**Diseño de Identificadores
para la campaña de imagen
“Todo es Ritmo”
del canal RitmoSon Latino**

4.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se realizarán una serie de identificadores para el canal Ritmoson Latino, con el fin de reconocer, recordar, identificar y reforzar el posicionamiento de la señal.

4.2 LA RUTA DE TRABAJO

El proceso de trabajo inicia cuando uno de los canales de Televisa Networks solicita a la dirección de promoción el servicio de imagen, en este caso Ritmoson Latino solicita su campaña de imagen 2006.

Para lograr una campaña de imagen es necesario que el canal o el departamento de marketing envíe un *brief*, este documento es el resultado de un estudio de mercado (marketing) que nos arroja luz sobre el ser, el hacer y la personalidad del canal, quién lo ve, por qué, datos sobre el modelo del canal, la imagen a la que se aspira, información sobre otros canales (competencia) etc. Este documento es enviado a la dirección de promoción para poder proyectar y articular la campaña, ayudándonos a cumplir objetivos puntuales. Es necesario trabajar estrechamente con el canal y construir una estrategia clara de posicionamiento antes de comenzar con el trabajo creativo.

Para abordar esta tarea se siguen las siguientes etapas:

1- Se convoca a las personas que participarán activamente en el proyecto: creativos, diseñadores y productores. La primera etapa es de comunicación, gracias al *brief* sabemos hacia donde debe dirigirse la campaña.

2- Tras la reunión de *briefing* con el cliente (el canal) hay un director creativo, que plantea la línea de trabajo. Esto da apertura a un diálogo creativo entre el equipo, con aportaciones que enriquecen la perspectiva conceptual y estética de la campaña.

3- De este debate surge el plan de trabajo y la estrategia creativa que respetará los planteamientos acordados. Cada una de las personas de este equipo tiene un perfil profesional distinto y todos trabajan desde el concepto inicial hasta la conclusión del proyecto.

A lo largo de este proceso el cliente tendrá la oportunidad de conocer los avances y sugerir o corregir detalles del proyecto.

4.3 CANAL RITMOSON LATINO

Es la señal de música latina (salsa, cumbia, rumba, etc) producida y comercializada por Televisa Networks, (filial del grupo Televisa que tiene programación para televisión de paga). Este canal se caracteriza por presentar videos de los géneros más representativos de la escena musical latina, además de contar con producciones originales que exportan talento joven a toda Latinoamérica.

Su contenido esta formado por videoclips musicales, conciertos, reportajes, programas de entretenimiento, entrevista y crítica.

El segmento de mercado al cual se dirige la señal se conforma por dos grupos de edad, que van de entre los 19 y 29 años y un segundo grupo de entre 30 y 44 años; ambos pertenecientes al Nivel Socio Económico D+ y C. *

Los puntos de apoyo para alcanzar a su audiencia son: conductores jóvenes, amigables y atractivos, transmisiones desde locaciones festivas (playas, bares, plazas públicas), información de espectáculos, concursos, promoción cálida y rítmica, página web.

Televisa Networks distribuye sus señales en todo el mundo, en el caso de Ritmoson Latino, esta disponible a casi 3 millones de hogares en México, Latinoamérica y Europa.

*En este documento tendremos como referencia las escalas de México, sabiendo que en el resto de los países estamos hablando de su equivalente. Para fines de mercadotecnia, la AMAI (Asociación Mexicana de Investigación de Mercado y Opinión Pública) ha dividido la población en seis clases socioeconómicas: la clase A/B, correspondiente a la población de ingresos más elevados; la clase C+, correspondiente a la población cuyos ingresos y calidad de vida son ligeramente más altos que le promedio; la clase C, correspondiente a la población con calidad de vida e ingresos promedio; la clase D+, correspondiente a la población cuyos ingresos son ligeramente más bajos que el promedio; la clase D, correspondiente a la población con un nivel de ingresos austero; y la clase E, correspondiente a la población con el nivel de ingresos más bajo.

4.4 PLATAFORMA CREATIVA DE LA CAMPAÑA TODO ES RITMO

Actualmente Ritmoson Latino ha cimentado su imagen en el imago tipo, el cual fue renovado en 2005 y se ha logrado posicionar gracias a los identificadores que se han exhibido durante este año.

El público ya tiene identificado el logotipo, este es uno de los principales objetivos de una marca, además de la asociación que se haga de él. Ritmoson latino se percibe como una señal festiva, musical, cálida, latina.

Sin embargo, existe la necesidad de comunicar la esencia de Ritmoson Latino con una campaña adicional a los identificadores de imago tipo.

Se propone un concepto de larga duración que permita consolidar y construir la imagen de Ritmoson Latino. Una imagen que se pueda asociar a todo lo que nos evoque estilo, ambiente, creatividad, frescura, música, sonidos y espacios donde el ámbito latino se exprese con la dinámica del ritmo.

Aunque se utilizaban cortinillas autopromocionales, no había un concepto que construyera la imagen del canal, por lo tanto no había una comunicación creativa de marca. Esto generó la necesidad de comunicar la esencia de Ritmoson con una campaña de imagen que permitiera consolidar el *branding* de Ritmoson latino, con un concepto creativo que apelara a la esencia del canal, donde el ritmo de las cosas nos conectara con nuestro propio ritmo, donde el

timing de la vida vibrara en cualquier lugar. Solo había que descubrir esta verdad del canal y encontrar varios caminos para expresarla.

“Todo es ritmo” funciona como un slogan, pero es más que eso, es la amplitud creativa que nos ofrece esta campaña.

4.5 IDENTIFICADORES PARA LA CAMPAÑA DE IMAGEN “TODO ES RITMO”

La campaña de imagen es uno de los elementos de identidad televisiva que refuerza el posicionamiento de un canal, y es una extensión de la marca, en este caso Ritmoson. “Todo es ritmo” es una campaña que tiene muchas maneras de realizarse. Se divide en seis géneros:

1 Por Objetos- Todos los sonidos que produce un objeto (bicicleta, máquina de coser, reloj, etc.) se reúnen; cada una de sus partes es expuesta y nos muestra la posibilidad rítmica del objeto. Estos identificadores se realizarán con material stock o con imágenes propias que serán grabadas o filmadas.

2 Secuencias- Estas piezas se arman con material stock. Se buscan secuencias que evoquen ritmo, como el vaivén de las palmeras, que es constante y nos da un bit rítmico que se empatará con la música.

3 Ambientales- Se grabarán varias acciones que convi-

van en un solo espacio. Los sonidos que estas acciones emitan, generarán un ritmo. Por ejemplo, en una oficina vemos y escuchamos el golpe de un cajón que se cierra, golpes de teclado, una engrapadora etc.

4 Temáticos- Estos identificadores son una mezcla de elementos grabados y de material stock temático. Por ejemplo con el tema agua: cascada, regadera, fuente, lluvia etc.

5 Combinados- Estas piezas reúnen diferentes acciones que se combinan con sonidos incidentales.

6 Gráficos- Estos identificadores utilizan gráficos y material stock. Pueden estar combinados o únicamente gráficos.

En esta tesis se presentan tres identificadores gráficos para la campaña Todo es ritmo, del canal Ritmoson Latino. El imago tipo del canal y el slogan de la campaña son la rubrica que sella los identificadores. Dado que el imago tipo ya esta posicionado, se permitió aplicar variantes de color si la pieza lo requería.

La tipografía, edición, selección musical, corrección de color, son recursos compositivos que participan activamente en el flujo de la pieza.

Estos identificadores tienen dos directrices: el uso de la tipografía desde su vertiente expresiva y la inclusión de fragmentos visuales provenientes de la escena musical latina.

Los recursos que existen para la producción de estos identificadores son material stock de imagen, música y gráficos digitales. Para la producción de estos identificadores, no se hará levantamiento de imagen.

4.5.1 Selección Tipográfica

Cada pieza tiene una selección tipográfica definida. Si bien cada identificador tiene un ambiente gráfico propio, la selección tiene como premisa la flexibilidad de trazo y la presencia de formas naturales que interactúan fácilmente con la imagen.

Las tipografías utilizadas son en general diseños contemporáneos. La gama tipográfica incluye Serif y Sans Serif. Las familias tienen por lo menos caja alta y baja ampliando las posibilidades de composición, sin embargo no se trata de familias profesionales, esto conlleva a cierta restricción en su variedad. Dado que en televisión se utilizan en general textos más cortos que en los medios impresos, nos permitimos utilizar estas fuentes ya que podemos manipularlas si es necesario, si nos faltara algún signo ortográfico por ejemplo.

La tipografía en los medios impresos es mucho más exigente que en los medios audiovisuales, en los medios impresos es fundamental que las fuentes tipográficas sean profesionales, por lo menos contar con todos los signos ortográficos además de caja alta y baja. En programas informativos sí es necesaria una tipografía profesional ya que la legibilidad es fundamental y se utilizan textos largos con información, en estos casos se recurre a fuentes como Arial, Helvetica, Garamond etc. que son infalibles pero también se puede utilizar cualquier tipografía que cumpla con 2 condiciones básicas: profesionalismo y legibilidad.

Rock It es una tipografía que a pesar de su trazo irregular, posee rigor y una notable presencia. Gracias a esta característica, tiene gran peso en el flujo de la pieza. Esta tipografía es utilizada en dos de los identificadores.

Para hacer el trabajo de composición de cada uno de los fragmentos de imagen, es necesario contar con todos los elementos que aparecen en él, para después distribuirlos en nuestro soporte: la pantalla. La aplicación de la tipografía en cada pieza tiene como principio crear un foco visual, utilizando la fuerza de letras aisladas y el color como lenguaje sensitivo. En la composición deben valorarse las áreas limpias, el espacio entre los caracteres no es un espacio muerto o vacío, se vuelve también un elemento de composición al igual que los silencios en la música.

Las siguientes tipografías se utilizaron en el identificador versión Chicas

AKOOM ITALICA

AKOOM REGULAR

AKOOM BOLD

BALL TONGUE REGULAR

BALL TONGUE BOLD

ball tongue caja baja

BALL TONGUE ITALICA

FLUOXETINE REGULAR

FLUOXETINE BOLD

fluoxetine caja baja

fluoxetine italica

SA INKSPORT ITALICA

SA INKSPORT BOLD

sa inkSport caja baja

SA INKSPORT REGULAR

ECCENTRIC STD BOLD

ECCENTRIC STD REGULAR

ECCENTRIC STD ITALICA

Las siguientes tipografías se utilizaron el el identificador versión Bicicletas

FEENA CASUAL BOLD

FEENA CASUAL ITALICA

FEENA CASUAL REGULAR

MADREDEUS BOLD

MADREDEUS ITALICA

MADREDEUS REGULAR

La siguiente tipografía se utilizó el el identificador versión Rompecabeza

ALEXANDR'A SITEMPE ITALICA

ALEXANDR'A SITEMPE BOLD

ALEXANDR'A SITEMPE REGULAR

Rock It es la tipografía que cierra los tres identificadores con el slogan de la campaña

ROCK IT REGULAR

ROCK IT BOLD

rock it caja baja

ROCK IT ITALIC

4.5.2. Identificador Campaña Todo es Ritmo Versión Chicas Duración 20” 2006

La idea central de esta pieza es fusionar imágenes blanco y negro de mujeres bailando, con elementos tipográficos que refuerzan el slogan de la campaña.

La premisa para seleccionar las imágenes que aparecen en este identificador es muy clara: encontrar fragmentos filmados con niveles de calidad por encima del promedio. Para llevar a cabo esta tarea, se requiere del trabajo de un editor que haga acopio de imágenes adecuadas a la premisa. Al mismo tiempo, se monitorea constantemente la transmisión del canal, en búsqueda de imágenes.

A la par de la imagen se hace una búsqueda en la librería de audio, para encontrar la música idónea para la pieza. En este caso se utilizaron los primeros 20 segundos del tema OBJECTION (tango afro punk versión) Shakira, que es una pieza musical con ritmos afro americanos que cumple muy bien con la premisa de la campaña:

la figura latina esta presente en la imagen y en el audio.

Esta pieza muestra variantes tipográficas, cuya constante es su interacción con la imagen y el acento de color que hacen sobre la misma. El texto se trabaja en conjunto con la imagen para establecer una relación entre estos dos elementos. Estas tipografías fueron seleccionadas por sus trazos irregulares y legibilidad. La tipografía Rock It, además de estar en varios fragmentos, sella el identificador gracias a su rigor, que contrasta con la imagen sutil de las bailarinas. Otras tipografías utilizadas son: Rock It, Fluoxetine, SA Inkspot, Ball Tongue, Eccentric Std, Akoom.

Una vez que se han reunido todos los elementos se empieza a editar el video contra audio. La edición establece una estructura rítmica que da coherencia e intención a la pieza. La edición se realiza a corte directo. Después de la edición comienza la etapa de composición y animación.

Algunos fragmentos fueron rotoscopiados para integrar las imágenes de video con el ambiente gráfico. Las aplicaciones de diseño fueron Adobe Photo Shop y Adobe Illustrator. La animación se realizó en Adobe After Effects y Combustion.

El tiempo de realización de esta pieza, desde la búsqueda de materiales hasta su entrega fue de 4 semanas.

00:00:01:00



00:00:02:00



00:00:03:00



00:00:08:00



00:00:10:00



00:00:11:00



00:00:13:00



00:00:14:00



00:00:16:00

00:00:20:00



4.5.3 Identificador Versión Bicicletas Duración 20”



Este identificador esta generado con un solo video, “Sugar Daddy” de Yerba Buena. Los fragmentos utilizados en el identificador, fueron aquellos donde los protagonistas aparecen en bicicleta. La música del video se sustituyó por la versión original de Objection, interpretada por Shakira. Para el armado de esta pieza se utilizaron elementos generados en Photo Shop y partículas creadas en After Effects, a diferencia de la primer pieza, en que las partículas se generaron en Combustion.

La rotoscopia es un recurso compositivo utilizado en varios fragmentos de la pieza, con él podemos modificar a los personajes o su entorno, con el fin de de integrar los elementos tipográficos a la imagen del video.

La tipografía de la primera escena es Madredeus, diseñada por Stereo Type en 2006. Esta tipografía es manipulada en sus astas ascendentes y descendentes, prolongándolas hasta concluir en un remate circular que resalta como ornamento tipográfico. Las palabras que se animan en el entorno de los personajes van siguiendo su trayectoria, estas palabras que fluyen como parte del ambiente grafico refuerzan el slogan de la campaña “Todo es ritmo”.



VIDEO ORIGINAL



ROTOSCOPIA



AMBIENTE GRAFICO

TODO ES RITMO RITMOSON

TIPOGRAFÍA MADREDEUS



TIPOGRAFÍA MADREDEUS CON ASTAS Y REMATES

Feena Casual, diseñada por Zeta Fonts, es la constante tipográfica de esta pieza, también manipulada en sus astas ascendente, descendente y transversal, las astas están animadas para dar mayor movimiento a cada composición.



todo es ritmo

TIPOGRAFÍA FEENA CASUAL



TIPOGRAFÍA FEENA CASUAL CON ASTAS

El color de la tipografía esta relacionado con la colorimetría del video: colores saturados y brillantes predominan en esta pieza. La tipografía guarda una relación estrecha con el video y a la vez con el carácter festivo de Ritmoson.

El tiempo de realización de este identificador fue de una semana, una vez seleccionado el video y la música.

00:00:05:00

00:00:07:00



4.5.4 Identificador Versión Rompecabeza Duración 10 “

Este identificador cristaliza la tesis de retomar a la tipografía desde su vertiente expresiva. La importancia de la tipografía en un ambiente gráfico se ve reflejada en esta pieza. En este caso se anima a partir de una imagen estática. La simulación de rompecabezas con letras es lo que le da estructura, coherencia y solidez al identificador.

La tipografía Alexandras Stempelkasten , diseñada por anke-art se utiliza debido a su trazo irregular y firmeza visual. En un principio esta pieza fue pensada para 20 segundos, se redujo el tiempo ya que el diseño y la animación se ajustaban mucho mejor a un tiempo menor (10 segundos).

La tipografía que sella el identificador es Rock It diseñada por Fonotype. Esta tipografía se integra a la animación, su color sobresale del ambiente desaturado de la imagen, se posiciona de lado izquierdo junto con el imagotipo y nombre del canal con el fin de equilibrar imagen y texto.

La imagen fija fue tomada del video “I Don’t Care” de Ricky Martin. Se elige este video debido a la cuidadosa y excelente manufactura de imagen que lo caracteriza.

Este identificador se realizó en 2 días, sin embargo, el tiempo de investigación y pruebas para alcanzar el resultado final fue de 1 semana.

La campaña de imagen del canal Ritmoson Latino salió al aire en agosto de 2006. Estas son solo tres piezas de esta campaña, hay más de 20 identificadores al aire.

00:00:01:00



00:00:02:00



00:00:03:00

00:00:05:00



00:00:07:00

00:00:09:00



CONCLUSIONES

En los medios audiovisuales la capacidad expresiva de la letra se incrementa

La letra se potencializa como un elemento de comunicación fundamental y poderoso.

El abanico de posibilidades de desarrollo, evolución y explotación de la tipografía en los medios audiovisuales es infinito. Las plataformas de comunicación audiovisual nos permiten dar vida y movimiento a la tipografía llevando su expresividad a un terreno único donde espacio y tiempo interactúan.

El diseño audiovisual, desde sus orígenes, ha estado vinculado a la palabra escrita.

Un cambio decisivo en el diseño tipográfico, y en general en el diseño gráfico, ha sido llevarlo de medios físicos y tangibles a entornos virtuales o digitales, (monitor, pantalla televisiva o cinematográfica).

La letra en la pantalla tiene una estructura sonora, espacial y narrativa, no se trata de un elemento pasivo. Un texto o letra debe estar en armonía con la composición gráfica y la narrativa del video.

Actualmente los diseñadores tenemos la posibilidad de darle movimiento al tipo, pero no hay que perder de vista que tenemos 500 años de hegemonía de la letra impresa. Para diseñar un tipo y darle movimiento es necesario cono-

cer las bases de la tipografía, esos 500 años también nos dan el cimiento que equilibra el aspecto funcional y expresivo de la letra.

Para llegar a una idea hay que buscar activadores cerebrales que nos lleven a dar respuestas creativas.

Es verdad que la imaginación juega un papel fundamental en los procesos creativos del diseño, pero existe un factor de suma importancia para desarrollar mensajes de impacto: la observación del entorno. Sin una cultura visual, auditiva, sensorial, es difícil desarrollar mensajes creativos. Es importante que un diseñador para televisión se nutra de la imagen gráfica que hay en la pantalla, la carrera creativa pierde su sentido cuando no se alimenta de otros profesionales del diseño, la televisión se vuelve nuestra escuela, nuestra cátedra constante.

Para que un escritor escriba debe leer, para que un diseñador diseñe debe observar, escuchar, sentir.

Diseñar para el medio más potente de comunicación resulta una tarea privilegiada y representa un excelente campo de trabajo que nos puede dar muchas satisfacciones creativas.

El trabajo del diseñador gráfico en televisión es muy amplio. Cada proyecto tiene su grado de complejidad que tiene que ver con las exigencias de tiempo y calidad. En términos de tiempo el diseñador se enfrenta con plazos de entrega distintos que van desde la rápida entrega contra aire, hasta proyectos elaborados con meses de preparación. Estos tiempos evidentemente influyen en la calidad del trabajo, es esa la "creatividad bajo presión" que impone el medio.

El diseño gráfico para televisión debe implicar una forma positiva de atraer audiencias no un inevitable accesorio para los programas. La función comunicativa del diseño va más allá de sus técnicas, lo importante es direccionar la idea y buscar la técnica adecuada para expresarla. Utilizar

distintas herramientas nos sirve para tener más claridad sobre lo que queremos, pero éstas no van a reemplazar el conocimiento. La tecnología no es una maquina de hacer ideas.

El diseño gráfico para televisión no posee el rango de disciplina porque es una práctica sin teoría.

Entendemos disciplina como un conjunto de condiciones para que la actividad de aprender se desarrolle. Los diseñadores para televisión hemos aprendido sobre la práctica y sobre lo que el medio nos exige. Las condiciones para aprender televisión nos las ha dado la propia televisión, el entorno nos va dando experiencia profesional, esa no se aprende en los libros, sin embargo hay que puntualizar que venimos de una escuela de diseño que nos dio los cimientos teóricos y prácticos para desarrollar un trabajo creativo.

Comencemos a hacer del diseño gráfico en televisión una disciplina, que se imparta en las escuelas, con bases teóricas que nos den herramientas para desarrollar el trabajo práctico. La Escuela Nacional de Artes Plásticas debe impartir cátedras de diseño en televisión, debe hacer de esta insipiente aplicación una ventana que dirija la creatividad del alumno y que éste pueda generar discursos audiovisuales en sus diferentes dimensiones: comunicativas, lingüísticas, gráficas, cinéticas y sonoras.

Esta tesis es el resultado de una extensa investigación combinada con la experiencia de la práctica profesional. Los diseñadores para televisión tenemos retos que nos exigen participar activamente en la búsqueda de una disciplina que sustente nuestra práctica, que hasta ahora continúa sin una directriz académica. Al ser el diseño gráfico para televisión una insipiente práctica es difícil encontrar bibliografía que nos arroje luz sobre una investigación formal. Esta tesis es una aportación a la teoría del diseño en

televisión, sin mas pretensiones que dejar un antecedente que represente una fuente de información, que sin lugar a dudas será de gran utilidad para todo aquel que quiera potenciar o desarrollarse en el medio del diseño audiovisual.

BIBLIOGRAFÍA

AYALA FALCÓN, Maricela, El fonetismo en la escritura maya, México, UNAM, 1985

BAINES, Phil, Aslam, Andrew, Tipografía, función, forma y diseño, México, GG, 2002

BALIUS, Andreu, Type at work, Usos de la tipografía en el diseño editorial, Index Book, 2003

BLANCHARD, Gérard, La letra, España, Enciclopedia del diseño, 1990

BULCÃO, Armando, Análisis instrumental de la imagen en movimiento: ritmo, síncreis y atención visual, Brasil, Tesis Doctoral, 2002

CALVET, Louis-Jean, Historia de la escritura, España, Paidós, 2001

CASSIRER, Ernest, Antropología filosófica, México, FCE, 1977

COSTA, Joan, Identidad televisiva en 4D, Bolivia, Design, 2006

CHION, Michel, El Sonido, música, cine, literatura..., España, Paidós, 1999

CHION, Michel, La audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, España, Piados, 1998

DONDIS, Donis, La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. España, GG, 1984

ECO, Umberto, Tratado de semiótica general, México, debolsillo, 2005

FRUTIGER, Adrian, En torno a la tipografía, España, GG, 2002

FRASSINELLI, Carlo, Tratado de arquitectura tipográfica, España, Aguilar, 1951

FRAISSE, Paul, Psicología del ritmo, España, Morata, 1976

GERSTNER, Karl, Compendio para alfabetos, Sistemática de la escritura, España, GG, 2003

GELB, Ignace J., Historia de la escritura, España, Alianza, 1976

HALL, Peter, / Codrington, Andrea, Pause 59 minutes of motion graphics, Inglaterra, L.King, 2000

KANDINSKY, Wassily, Punto y línea sobre el plano, México, EC, 1999

KANDINSKY, Wassily, De lo espiritual en el arte, España, Barral, 1973

LEWIS, John, Principios Básicos de Tipografía, México, Trillas, 1991

MARTCH. M., Tipografía Creativa, Barcelona, GG, 1989

MC LUHAN, Marshall, La comprensión de los medios como las extensiones del hombre, México, Diana, 1977

- MC LUHAN, Marshall**, La galaxia de Gutenberg, España, Planeta, 1985
- OLSON, David / Torrance Nancy (Comps)**, Cultura escrita y oralidad, España, Gedisa, 1995
- DOUGLAS, Merrit**, Grafismo electrónico en televisión, del lápiz al píxel, España, GG, 1988
- PEÑA TIMÓN, Vicente**, Narración Audiovisual, España, Laberinto, 2001
- PIAGET, Jean**, Seis estudios de psicología España, Ariel, 1983
- PAOLI, J. Antonio**, Comunicación e Información, perspectivas teóricas, México, Trillas, 1983
- RÁFOLS, R./Colomer, A.**, Diseño audiovisual, España, GG, 2003
- RODRÍGUEZ, Ángel**, La dimensión sonora del lenguaje audiovisual, España, Piados, 1998
- READ, Herbert**, Imagen e idea, México, FCE, 1993
- ROUSSEAU, Jean-Jacques**, Ensayo sobre el origen de las lenguas, México, FCE, 1984
- ROBINSON, Andrew**, Historia de la escritura, España, Destino, 1996
- SARAMAGO, José**, Manual de pintura y caligrafía, México, Alfaguara, 1999
- SESMA, Manuel**, Tipografismo: aproximación a una estética de la letra, España-México, Paidós-Ibérica, 2004
- WOOLMAN, Matt**, Tipografía en Movimiento, España, GG, 2005

PÁGINAS WEB

Razón y Palabra, El Punto: Motivo de Inicio y Conclusión en el Arte Por Iñigo Sarriugarte
Número 43 <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antteriores/n43/isarri.html>

Ministerio de educación y ciencia, media prensa, glosario
<http://recursos.cnice.mec.es/media/prensa/extras/glosariogen.html>

Unos tiposduros, teoría y práctica de la letra, anatomía de la letra, <http://www.unostiposduros.com/paginas/traba1.html>

Peter Bilak «La tipografía de los noventa. Desmitificación y remistificación /<http://www.unostiposduros.com/>)

leard, Esteban, <http://www.temakel.com/escultarcovs.htm>

Wikipedia: Alfabetos y escrituras del mundo <http://es.wikipedia.org/wiki/Hangul>

La Jornada, 6 de enero de 2006

Lenguas Semíticas <http://www.proel.org/mundo/semitico.htm>

Zamora, Sergio, [La lengua española, www.sergiozamora.com](http://www.sergiozamora.com)

Griego antiguo, <http://www.proel.org/alfabetos/gantiguo.html>

Proel, promotora española de lingüística.

Gulter, André, Los romanos escribieron, pero no en maya ni en alemán, <http://tpgbuenosaires.tipografica.com/conferencias/Guertler.html>

EnciclopediaMédica, <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002309.htm>

Mignon M. Schminky y Jane A. Baran Trastornos centrales de la percepción auditiva: Vista Vista general de las formas de evaluación y de las prácticas para sobrellevar los trastornos, 1999 <http://www.tsbvi.edu/Outreach/seehear/springoo/centralauditory-span.htm>

García de la Torre, Alfonso, Percepción auditiva, 2001, <http://www.espacioluke.com>

Percepción, <http://www.fortunecity.com/campus/lawns/380/percep.htm> , Fortuncity

Supuestos básicos comunes a las teorías en percepción ambiental <http://www.ub.es/dppss/psicamb/2231.htm>
Universidad de Barcelona.

<http://www.infosol.com.mx/espacio/cont/invest/queson.htm>

Lengua y lenguaje <http://www.lablaa.org/ayudadetareas/espanol/espa4.htm>

El nacimiento de la escritura, <http://www.pais-global.com.ar/oh/oh12.htm>

Fuente: Orígenes del hombre, Time Life, Ediciones Folio S.A. 1993

Norminanda Montoya Vilar , El papel de la voz en la publicidad audiovisual dirigida a los niños , <http://www.ehu.es/zer/zer4/normi7.html>

Diccionario de la lengua española, Larousse 1ª edición

El arte de los ruidos. Manifiesto Futurista, 1913 [http://
www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html](http://www.uclm.es/artesonoro/elarteruido.html)

SITIOS DE INTERÉS

www.mk12.com

<http://www.thelightsurgeons.co.uk/>

[http://www.ehu.es/netart/alumnos/rejano_r/
MOTION%20GRAPHIC.htm](http://www.ehu.es/netart/alumnos/rejano_r/MOTION%20GRAPHIC.htm)

www.pleix.net

www.imaginaryforces.com

www.psyop.tv

<http://www.congresotipografia.com/presentacion.asp>

<http://www.musikboy.net/>

<http://www.rtfract.com/rtcompgr.htm>

<http://www.notcoming.com/saulbass/index2.php>